MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 3
2,95 €

¡DE REGALO!

POWER BLASTER

4 PÓSTERS

YU-GI-OH! GX

LAS CARTAS DE JADEN CAMPEONES

LOS RIVALES DE OLIVER ONE PIECE

LOS PIRATAS MÁS MOLONES

DRAGON BALL Z VUELVE UN CLÁSICO

AVATAR
UN NIÑO PARA CAMBIAR EL MUNDO

panini revistas

Una película de Hayao Miyazaki

ganador del Oscar® por "El Viaje de Chihiro"

El Castillo Ambulante

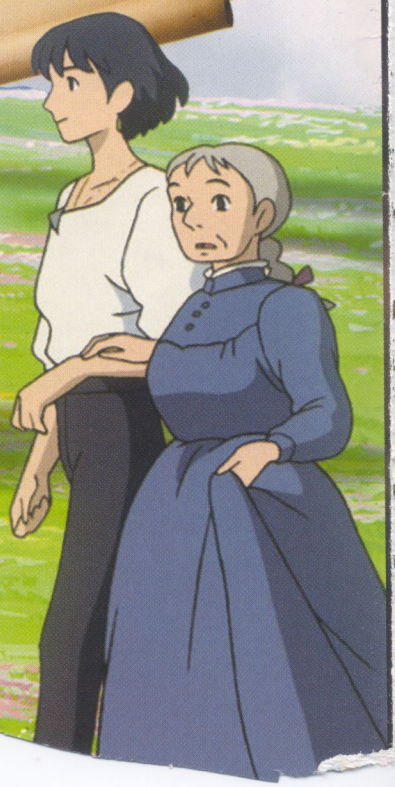
Nominada al Oscar® 2006

Mejor Película de Animación

En DVD el 14 de JUNIO

¡DVD CARGADO DE EXTRAS!

En una exclusiva CAJA METÁLICA



EDICIÓN 1 DISCO

EDICIÓN COLECCIONISTA 2 DISCOS

スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

www.dvd.aurum.es

"®OSCAR es la marca comercial y de servicios registrada por la academia de las artes y las ciencias cinematográficas"

MEGA HIRO

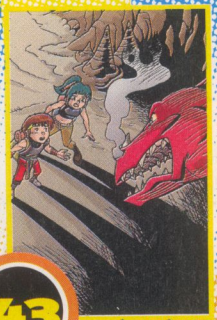
El verano empieza a apretar, así que hemos decidido regalarte un número de lo más refrescante, repleto de información sobre las series más nuevas de la televisión, con algunas gotitas de nostalgia dedicadas a los clásicos que ahora se empiezan a editar en formato digital. Tanto si eres un loco de las cartas y te encanta **Yu-Gi-Oh! GX**, como si lo que te va es recordar viejas series inolvidables como **Dragon Ball** o **Ranma 1/2**, esta revista tiene algo para ti, seguro. Además de las secciones fijas de cada mes, como el cómic, el correo, las guías de manga y de televisión... ¡todo, todo, todo para que estés a la última del anime en España! ¡Ya sabes! ¡Búscate una hamaca, coge un refresco y prepárate para disfrutar de otro número de **Mega Hiro**!

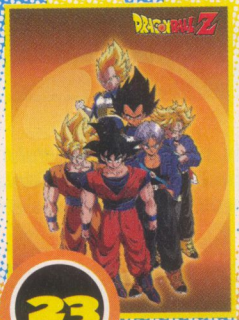
6 Dragon Ball Z
Vuelve Son Goku

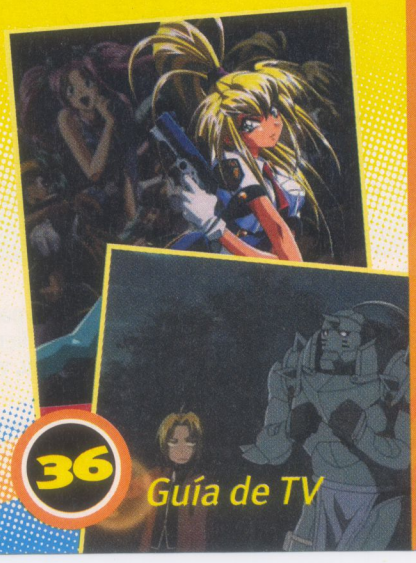
8 Las cartas más usadas en Yu-Gi-Oh! GX

21 ¡La ficha de Inuyasha, el medio demonio más famoso!

10 Conoce a los rivales de Oliver Aton en Campeones







43 Cómic

23 Póster

36 Guía de TV

INDICE

MEGA HIRO 3

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Dragon Ball Z
Son Goku es inolvidable

8 Yu-Gi-Oh! GX
Las mejores cartas de Jaden

10 Campeones
Los rivales de Oliver

12 Pokémon
Nuevos Pokémon que descubrir

14 One Piece
Conoce un poco mejor la región de Hoenn

15 Shin chan
Shinnosuke visita España...

16 Videojuegos
Anime en tu consola

18 Anime DVD
Ranma 1/2
Caballeros del Zodiaco
El castillo ambulante

21 Ficha
Inuyasha

23 Superpósters:
Dragon Ball Z
Detective Conan
Yu-Gi-Oh! GX
Inuyasha

31 Avatar
Un niño con un gran destino

32 Juegos de cartas
Nuevos mazos de Yu-Gi-Oh

34 Los Top del anime
Tus personajes y series favoritas

36 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

38 Guía manga
¡Con tanta televisión, casi nos olvidamos de la lectura!

40 Correo
Cartas, dibujos, preguntas, sugerencias... ¡aquí está todo!

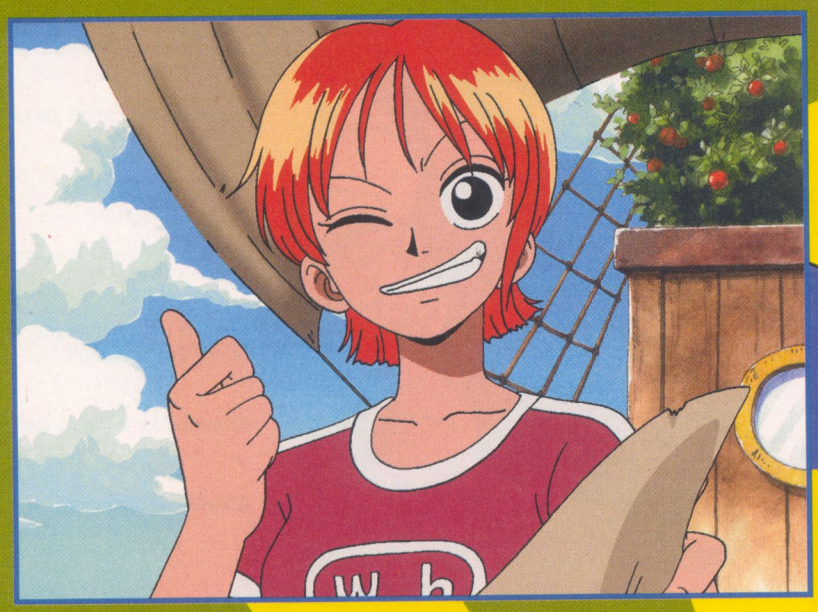
42 Pasatiempos
Por si aún te queda algo de tiempo libre

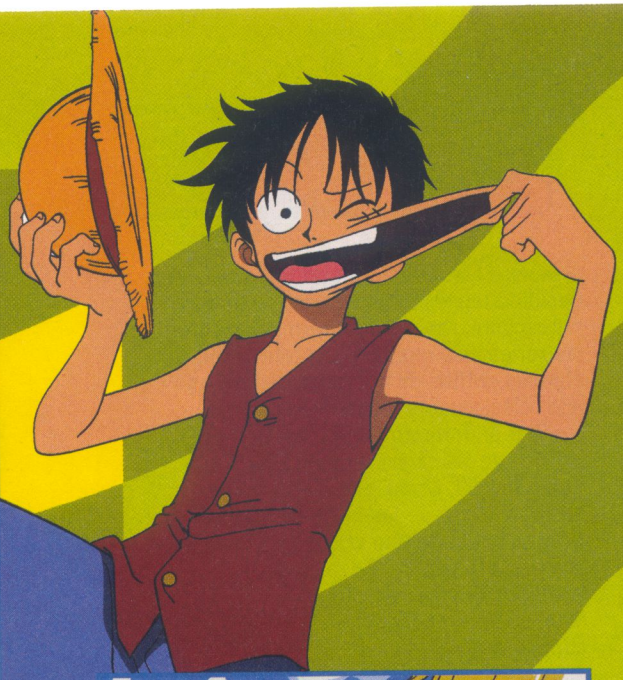
43 Cómic
Siguen las aventuras de Hiro el intrépido

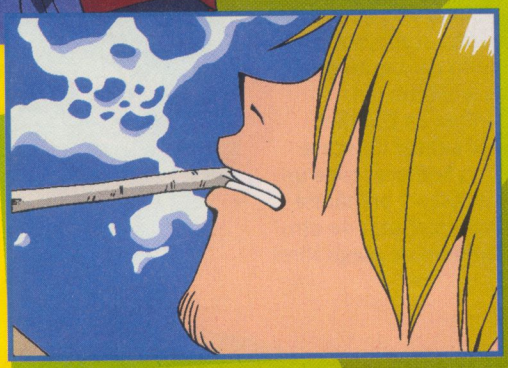
49 Humor
Porque echarte unas risas nunca está de más...

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo... ¡así de fácil!

One Piece en la vuelta a clase







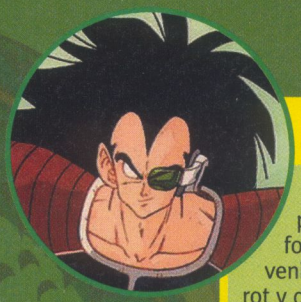
© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

Septiembre es un mes odiado por los estudiantes, porque después de unas largas y merecidas vacaciones, hay que volver a clase. Pero para los manchegos y vascos, quizás este año tenga un aliciente más: *One Piece* se estrenará coincidiendo con el inicio del curso escolar en sus respectivas televisiones autonómicas. Las aventuras de Luffy y el resto de su banda seguro [illegible] nversación durante la hora del recreo.

Nov[illegible]uzz para julio

Imágenes de Fullmetal Alchemist

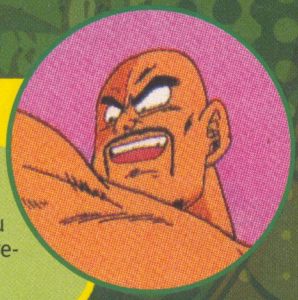
Tres de las series de anime más esperadas dan el salto en julio a la parrilla de Canal Buzz. La más ansiada es *Fullmetal Alchemist*, una licencia de Panini que promete dar fuerte en televisión. A esta serie llena de acción y poderes especiales se le unen *Gantz*, acerca de una misteriosa organización formada por personas que acaban de morir, y *Tenjou Tenge*, una historia de luchas entre adolescentes expertos en artes marciales por el control del instituto.



Raditz

Es un superguerrero, una raza de fieros luchadores del planeta Vegeta. Poseen una cola que les permite transformarse en monos gigantes cuando hay luna llena. Ha venido a la Tierra para saber qué fue de su hermano Kakarot y descubre que ahora se llama Goku. Comete el error de secuestrar a su hijo y sucumbir en el campo de batalla.

Nappa

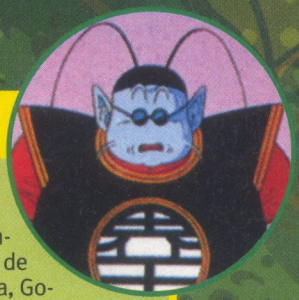


Otro superguerrero. Es el compañero inseparable de Vegeta. Un tipo enorme, todo músculo, y que disfruta haciendo el mal. Los amigos de Son Goku sufren en su lucha contra él, hasta el punto de que algunos no sobreviven a la batalla.

Vegeta

El malvado príncipe del planeta Vegeta no tiene ningún tipo de escrúpulos y no duda en matar a quien haga falta. Al llegar a la Tierra ve con asombro cuántas esperanzas tienen sus contrincantes en Goku, por lo que espera a que vuelva del Más Allá. Pronto se arrepentirá.

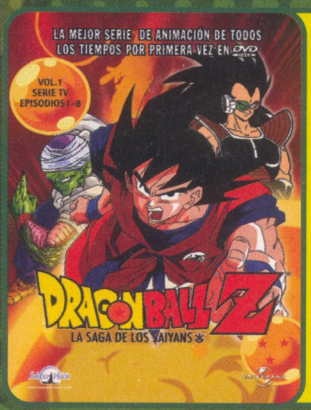
Kaito



Este dios vive en un terreno apartado del Más Allá junto a dos ayudantes muy especiales. Goku recorre un larguísimo camino hasta encontrarle y conseguir que le entrene. Además de mejorar enormemente su velocidad y potencia, Goku aprende nuevas técnicas de ataque gracias a él.

El mundo de Dragon Ball Z

291 episodios dan para mucho. El autor de la obra dio paso en esta continuación a un nuevo mundo más allá de la Tierra. Aparecen los temibles superguerreros a los que Goku se tiene que enfrentar. Luego han de visitar la cuna de Piccolo y el Todopoderoso, el planeta Namek. Allí descubren a un enemigo letal, Freezer, que destruyó el planeta Vegeta tiempo atrás. No mucho después de su vuelta, aparece un joven que dice venir del futuro. Quiere avisarles de que aparecerán unos androides que sumirán el planeta en el caos. Pero además de los androides, aparece una extraña criatura creada a partir del ADN de los luchadores más fuertes, tanto terrestres como alienígenas. Y después de acabar con él, aún hay un último peligro: el monstruo creado por un perverso mago para poder dominar el mundo. Luchas y más luchas mientras los personajes crecen y se consolidan sus relaciones personales.



Dragon Ball Z vol. 1

Episodios 1 al 8
200 minutos
2 DVD9 / NR-13
Idiomas: Dolby Digital 2.0 japonés, español, catalán, euskera y gallego
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Acceso directo a escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Galería de imágenes, Opening del videojuego *Dragon Ball Z Budokai*, opening del videojuego *Dragon Ball Z Budokai 3*, opening del videojuego *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*, opening y ending karaoke de *Dragon Ball Z*, Otros títulos
Lanzamiento: 21 de junio de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha: 19 de julio
Precio: 24,95 €

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

¡CONCURSA!

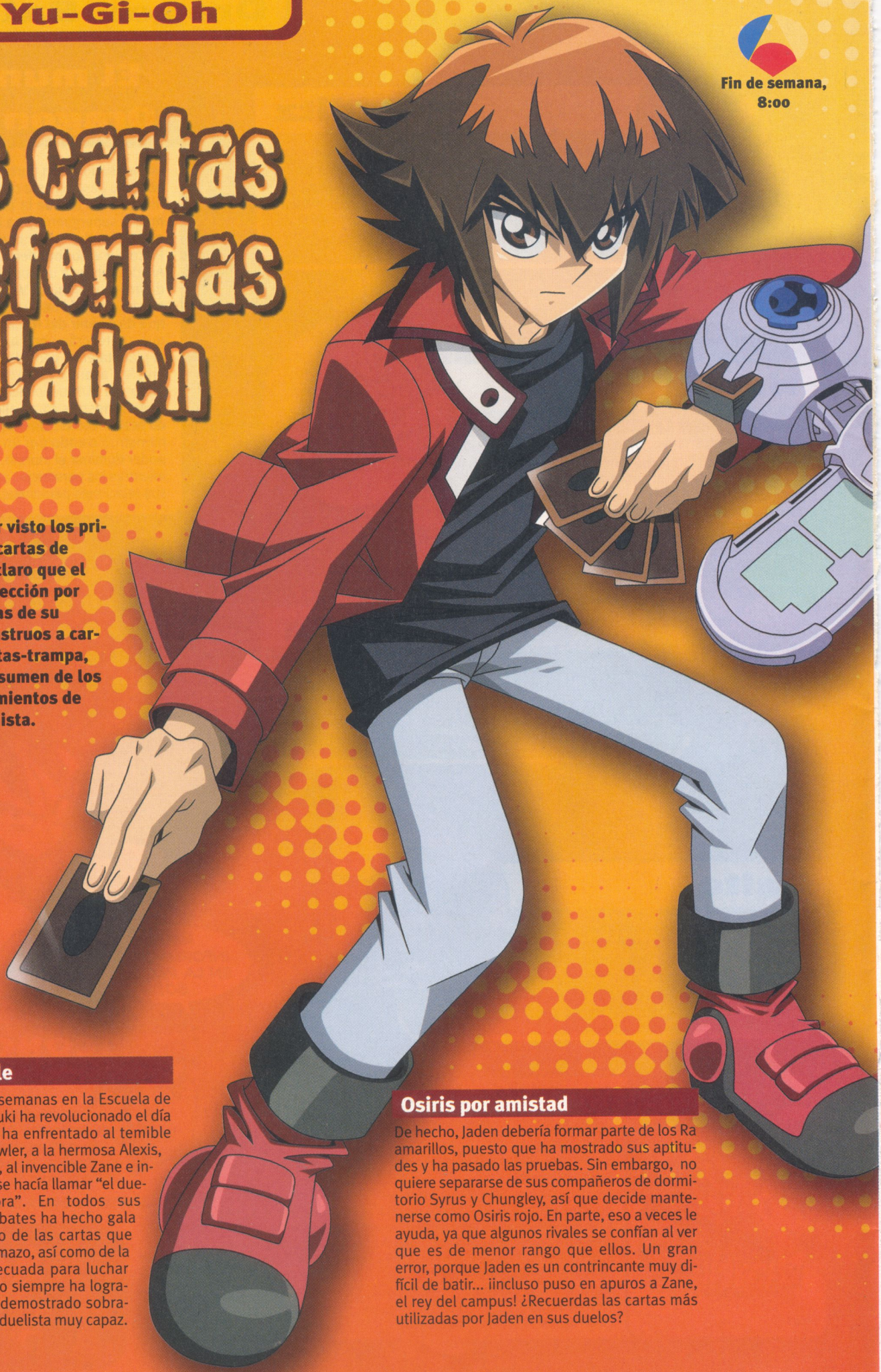
Tenemos diez copias del primer DVD de *Dragon Ball Z*, cortesía de Selecta Visión, para regalarte. Si quieres llevarte uno de ellos, basta con que respondas la siguiente pregunta:

¿Qué título nobiliario tiene Vegeta?

Fin de semana, 8:00

Las cartas preferidas de Jaden

Después de haber visto los primeros duelos de cartas de Jaden Yuki, está claro que el chico tiene predilección por una serie de cartas de su mazo. Desde monstruos a cartas-conjuro y cartas-trampa, aquí tienes un resumen de los principales movimientos de nuestro protagonista.



Casi invencible

Lleva apenas unas semanas en la Escuela de Duelo, pero Jaden Yuki ha revolucionado el día a día de la isla. Se ha enfrentado al temible profesor Vellian Crowler, a la hermosa Alexis, al prepotente Chazz, al invencible Zane e incluso a un tipo que se hacía llamar "el duelista de la sombra". En todos sus emocionantes combates ha hecho gala de su conocimiento de las cartas que forman parte de su mazo, así como de la estrategia más adecuada para luchar contra cada rival. No siempre ha logrado vencer, pero ha demostrado sobradamente que es un duelista muy capaz.

Osiris por amistad

De hecho, Jaden debería formar parte de los Ra amarillos, puesto que ha mostrado sus aptitudes y ha pasado las pruebas. Sin embargo, no quiere separarse de sus compañeros de dormitorio Syrus y Chungley, así que decide mantenerse como Osiris rojo. En parte, eso a veces le ayuda, ya que algunos rivales se confían al ver que es de menor rango que ellos. Un gran error, porque Jaden es un contrincante muy difícil de batir... ¡incluso puso en apuros a Zane, el rey del campus! ¿Recuerdas las cartas más utilizadas por Jaden en sus duelos?

MONSTRUOS INVOCADOS

Héroe Elemental de Aire

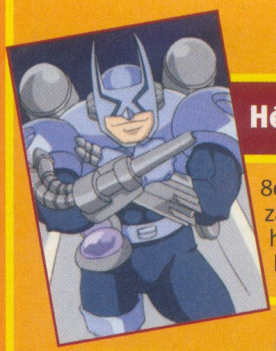
Héroe Elemental de Aire
1.000 Puntos de Ataque/1000 Puntos de Defensa. Este fiero guerrero basa su poder en la fuerza del aire para lanzar sus ataques (Explosión Tormenta y Torbellino Alado).

Héroe Elemental de Electricidad

1600 Puntos de Ataque/1400 Puntos de Defensa. La electricidad es el fuerte de este monstruo al que Jaden a menudo. Sus ataques son Pistola de Rayos y Onda Electroestática.

Héroe Elemental de Tierra

800 Puntos de Ataque/2000 Puntos de Defensa. Con su enorme cuerpo es capaz de aguantar cualquier ataque y, dada su potencia, también puede lanzar feroces ataques.



Héroe Elemental Hombre de Burbujas

800 Puntos de Ataque/1200 Puntos de Defensa. Quizás el más extraño de los héroes elementales, pero ha sacado a Jaden de más de un problema. Los rivales temen su Mezcla de Burbujas.

Burtinatrix

1200 Puntos de Ataque/800 Puntos de Defensa. Uno de los monstruos favoritos de nuestro protagonista, que lo utiliza con frecuencia. Su ataque Fuego Abrasador es auténticamente demoledor.

Kuribo alado

300 Puntos de Ataque/200 Puntos de Defensa. Cuando se se usa la carta hechizo Alas Trascendentales, se transforma en un monstruo de nivel 10 imposible de vencer.

CARTAS CONJURO

Polimerización

Sin ella, Jaden estaría perdido. Sirve para fusionar diferentes monstruos y él les da un buen uso. Gracias a esta carta, puede llamar al Héroe Elemental de la Tempestad (que tiene un ataque potentísimo), al Héroe Elemental Destrozamuros (un seguro de vida en defensa) o al Héroe Elemental Hombre de barro (también importante en defensa).

Tarro de la Codicia

Con esta, Jaden puede usar dos cartas más de su mazo para escabullirse de las situaciones más comprometidas y convocar algún monstruo.

CARTAS TRAMPA

Carta Espejo

Esta carta extremadamente útil hace que los monstruos enemigos que atacan al portador cambien inmediatamente de bando y ataquen a sus propios amos, entre otras cosas. Cuando el monstruo es de un nivel alto, puede dejar seriamente tocado a su rival.

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

CAMPEONES Oliver y Benji

Lunes a viernes: 18:30 h

Toda la semana

Los rivales de Oliver

A lo largo de los diferentes campeonatos regionales en que participa Oliver, el número 10 del Newteam encuentra a un buen puñado de jugadores que le ponen las cosas muy difíciles. Junto a Benji y Tom, se enfrenta a duros defensas, técnicos centrocampistas y letales goleadores, además de, claro está, imbatibles porteros. Éstos son algunos de sus principales rivales japoneses. ¡Para el mes que viene, sus rivales internacionales!

ED WARNER

El guardameta del Muppet, luego del Toho, aparece en la semifinal del primer torneo regional. El árbitro acaba de pitar penalti a favor del equipo del Flaynet y él aparece sobre el campo para detenerlo e iniciar una jugada de ataque que acaba en gol. Es un portero felino que aprovecha sus amplios conocimientos de artes marciales para atajar los tiros contrarios. Suele hacerse valer de los postes para tomar impulso hacia el balón. Es tan bueno, que compite con Benji por la titularidad en la selección juvenil japonesa.

THEO SELLERS

Cuando Oli llega al segundo torneo regional, se encuentra con Sellers, un enorme cancerbero que no aparenta la edad del resto de los muchachos. Es altísimo y tiene un evidente sobrepeso, pero a pesar de ello es muy veloz. Y, como ocupa más portería de lo que sería normal, a Oliver le cuesta horrores marcarle un gol. Afortunadamente, acaba encontrando su punto débil y lo aprovecha para conseguir superar la eliminatoria. Es un tipo bonachón, por lo que después de jugar el partido, se hace amigo de los chicos del Newteam.

JACK MORRIS

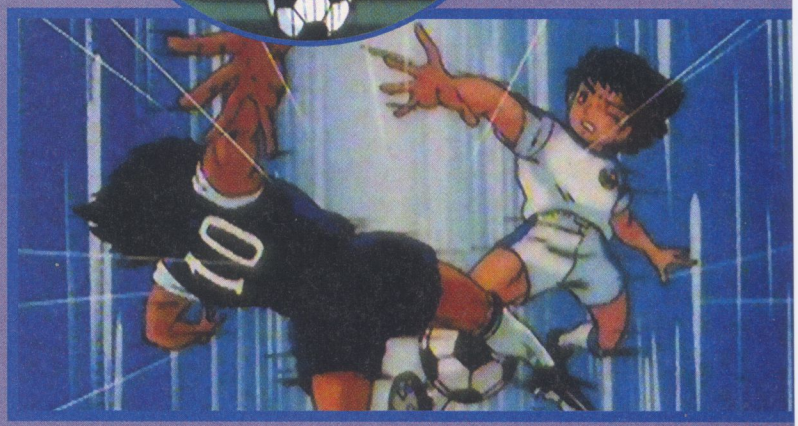
Si hay algún jugador capaz de lesionar a Oliver, ése sólo puede ser Jack Morris, el alma del Naughty Boys. El nombre del equipo ("chicos sucios") ya lo dice todo de su filosofía de juego. Oliver y el resto de sus compañeros reciben palos y más palos durante el encuentro. Pero en el fondo, la dureza de esos jugadores es la manera que tienen de disimular sus carencias técnicas. Así que, al final, la calidad del Newteam se impone en el marcador.

JAMES Y JASON DERRICK

Los creadores de la catapulta infernal son huesos duros de roer para el Newteam. Estos hermanos gemelos lideran el Hot Dog y se las ingenian para conjuntar las más arriesgadas estrategias aéreas, impulsándose uno con la ayuda del otro hacia el balón. Reconocibles en cualquier estadio por su inconfundible corte de pelo y sus prominentes dentaduras, muy pronto se hacen amigos de Oliver.

JULIAN ROSS

El gran capitán del Mambo, un centrocampista fenomenal. Él solo es capaz de tirar del carro del equipo y llevarlo a las más altas cotas. Para su desgracia, Oliver se cruza en su camino en las semifinales del torneo y cae derrotado. Además, se genera una situación muy delicada, porque Oliver juega a medio gas sabedor de que Julian está enfermo del corazón y ése quizá sea su último campeonato. Pero Julian no quiere compasión y le pide que juegue el mejor Oliver. Pierde, claro está. Mientras sigue un tratamiento para poder volver a jugar sin correr riesgos, aprovecha para aprender a ser un buen entrenador.



PHILIP CALAHAN

Todo el peso del Flaynet carga sobre sus espaldas. Este mediocentro con tendencia a marcharse hacia la portería rival posee una gran visión de juego y una buena llegada. Eso le permite sumar una buena cantidad de goles. En el primer torneo cae ante el Newteam y en el segundo ante el Muppet en semifinales. Hasta allí vuelven a llegar en el tercer campeonato, donde Oliver, a pesar de su lesión, logra derrotarles. Philip es ante todo un caballero y congenia muy bien con Oliver, así que también se hace amigo de los chicos del Newteam.

MARK LENDERS

Mark Lenders. Él es "el rival", directamente. Es el jugador que pone en más aprietos a Oliver, un delantero centro letal, que llega con el Muppet y el Toho a tres finales consecutivas para sucumbir ante el Newteam. Su disparo más conocido es el tiro del tigre, que perfecciona en un duro entrenamiento en la playa. Es indisciplinado, lo que le supone algún que otro problema, y se cree el mejor del mundo. Si no fuera tan orgulloso, seguramente se le valoraría más. A pesar de su juventud, trabaja para ayudar en la economía familiar y es el orgullo de sus muchos hermanos.

© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved

ASH y sus Pokémon

LA BÚSQUEDA DE LA MEDALLA EQUILIBRIO

Remontémonos al pasado... es decir, a la sexta temporada de la serie de televisión *Pokémon Advanced*. Allá por el episodio 12, Ash Ketchum tomó la decisión de dejar Pueblo Paleta por Hoenn, donde esperaba encontrar fama y fortuna, o por lo menos nuevos Pokémon. Dejó a todos sus Pokémon atrás y, seguido por su fiel Pikachu, se trasladó a esta isla.

TELECINCO
Fines de semana 08:35 h
JETIX
Durante toda la semana

Las tres primeras medallas

Como sucedía con las aventuras de Ash en la región de Johto, las aventuras de Ash en Hoenn se dividen en distintas temporadas de la serie de televisión: son la sexta, séptima y octava, es decir, *Pokémon Advanced*, *Pokémon Advanced Challenge* y *Pokémon Advanced Battle*. Y durante toda la sexta y los treinta primeros episodios de la séptima, lo que realiza Ash es un gran viaje circular empezando y saliendo de Ciudad Petalia, donde el líder de Gimnasio, Norman, se negó a pelear con él al no tener tres Pokémon (o cuatro medallas, que para el caso en el juego es lo mismo). Eso sí, entre tanto Ash conoció al profesor Abedul, a May –especializada en Concursos Pokémon–, a su hermanito Max y se cruzó con el equipo Magma y al equipo Aqua, con lo cual la ambientación de Hoenn se completó. Además, para los nostálgicos, camino a Ciudad Férrica, Brock se unió al grupo, con su pasión por los Pokémon "sólidos" y por las chicas guapas. Ash completo su equipo con Taillow y Treecko y entre despegues del Team Rocket (cuyo equipo incluye perlas como Seeviper, Wurmple, Cacnea y Dustox) y capturas de Pokémon, logró llegar a Ciudad Férrica y ganarle la Medalla Piedra a Petra (la batalla fue de Pikachu y Treecko contra Geodude y Nosepass). Tras conocer al señor Arenque, Ash llegó a Pueblo Azuliza, donde se enfrentó en dos ocasiones a Marcial –especialista en surf y en Pokémon de Lucha–, con una visita a la Cueva Granito, la pesca de Corphish por el camino y una Medalla Puño al final. Tras la habitual incursión al Barco Abandonado (a saber por qué se llama de esa manera si está lleno, pero lleno, de entrenadores, tanto en la tele como en el juego) llegó la aventura en Ciudad Portual, con su Museo Oceánico, y en seguida llegó el camino a Ciudad Malvalona, cuyo entrenador, el eléctrico Erico, le esperaba con la Medalla Dinamo.

A por la medalla Equilibrio

Buena parte de *Advance Challenge* sucede en los alrededores del Monte Cenizo, ya que May quiere acudir a un concurso en Pueblo Pardal y Ash quiere acudir al gimnasio en Pueblo Lavalcalda, con Candela y la Medalla Calor. De camino se produce la aparición de Misty como estrella invitada en el episodio 3 y 4, con su participación en el festival Togepi (hay que ver, con el amor que le pone y no ha evolucionado...); será que se lo secuestran cada dos por tres, y May captura su adorable Skitty. Cuando por fin se llega al combate por la Medalla, los combates son Magcargo contra Corphish, Treecko contra Slugma y Pikachu contra Torkoal; este último no sólo derrota a Pikachu, sino también a Treecko y sólo Corphish consigue enfrentarse al tremendo Pokémon de tipo Fuego. El momento más emocionante después de esta aventura, camino de Pueblo Verdegal, es cuando Treecko evoluciona en Grovyle... para celebrar el paso del ecuador de la Liga Hoenn, sin duda. Es entonces cuando se produce el regreso a Ciudad Petalia y la batalla contra Norman: Slackot contra Pikachu (queda inmovilizado), Slackot contra Torkoan (que le vence con su Lanzallamas), Vigoroth contra Torkoal (pierde), Vigoroth contra Pikachu (le fríe, pero se desmaya), y por último Grovyle contra el Slaking de Norman, que conoce el ataque Terremoto. De forma ajustada, vence Ash, que consigue así su quinta medalla: la Medalla Equilibrio. ¡Ya queda menos para llegar al Alto Mando de la Liga!

PIKACHU

Tipo Eléctrico
Evoluciona de Pichu y evoluciona a Raichu

• El primer Pokémon de Ash, el más simpático y el más fiel. Sin Pikachu a su lado, Ash no sería entrenador Pokémon, y esto lo saben todos los espectadores de *Pokémon* e incluso el Team Rocket.

TAILLOW

Tipo Normal/Volador
Evoluciona a Swellow

• El primer Pokémon de Hoenn que capturó Ash fue un Taillow tozudo y muy, muy capaz –se ha demostrado más de una vez que se le da bien la defensa contra ataques eléctricos– ya que tolera muy bien los daños. Puede afrontar varios adversarios seguidos durante un combate Pokémon.

TREECKO

Tipo Hierba
Evoluciona a Grovyle y a Sceptile

• El Treecko de Ash es realmente arisco: lo suyo es subirse a un árbol y pasar de los demás. Además, como Pokémon tipo Hierba resulta que cuando Ash le capturó no conocía ningún ataque de este tipo. Ya evolucionado en Grovyle, pocos pueden con él.

CORPHISH

Evoluciona a Crawdaunt

• Casi lo único bueno de su estancia en Pueblo Azuliza fue que capturó un Corphish, y como todos los Pokémon de Ash, a este chico no le importa un buen combate, y además es tozudo como una mula (otro). ¿Se parecen mucho los Pokémon a sus entrenadores?

Los otros Pokémon de Ash

Cuando Ash viaja, suele dejar sitio para adquirir nuevos Pokémon, y deja a los veteranos del equipo con el Profesor Oak. Así que tranquilamente en Pueblo Paleta están Bulbasaur, Kingler, Muk y Tauros (de Kanto), porque Charizard y Squirtle siguen su propio camino y sólo vuelven con Ash ocasionalmente. También están allí Snorlax (del Archipiélago Naranja), Heracross, Bayleef, Cyndaquil, Totodile, Noctowl (Johto). Ash ha capturado otros Pokémon que ha dejado marchar: Butterfree, Pidgeot, Raticate, Haunter, Primeape, Lapras, Beedrill , Seaking, Larvitar... pero a algunos de éstos, como Raticate o Beedrill, los tuvo tan poco tiempo que no llegó a dominarlos.

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

ONE PIECE

JETIX K3

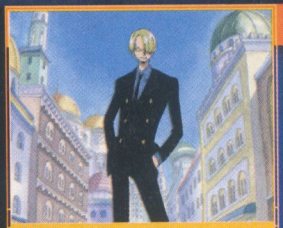
Durante toda la semana

Lunes a viernes, 13:40 h

¿Por qué los Piratas molan tanto?

El mundo de *One Piece* está plagado de piratas. Sin embargo, los integrantes de la banda de Luffy, alias "sombrero de paja", destacan sobre los demás. Y es que son, cada uno a su manera, los piratas más geniales. ¡Ahora verás por qué!

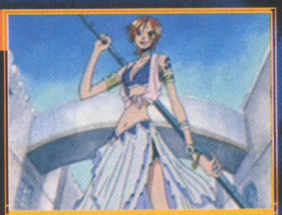
Sanji



Chulo *Siempre con las manos en los bolsillos.*

El pirata que mejor cocina en los siete mares suele vestir un elegante traje negro y una camisa azul. ¡Eso es tener estilo! Guarda las manos permanentemente en los bolsillos, en una actitud de chulito con muy malas pulgas. Cree que las chicas se fijarán más en él así, pero no tiene suerte. A la hora de combatir, demuestra el valor que como cocinero le da a sus manos: para no dañárselas, golpea con los pies. ¡Y menudas patadas atiza!

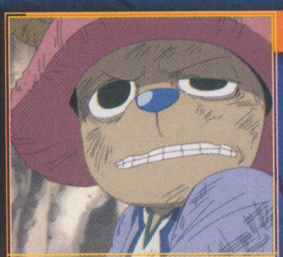
Nami



Sexy *No importa lo que lleve, siempre está estupenda.*

Nami es una chica con carácter, pero hay que destacar lo mucho que sabe de moda y su buen gusto. Suele escogerles ropa a sus compañeros y no le importa gastar en exceso con tal de vestir bien. ¡Seguramente es lo único en que no le duele gastar dinero!

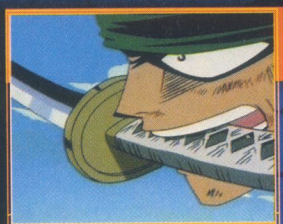
Chopper



CHOPPER *Nos parece que su nariz azul tiene mucho estilo.*

Chopper tuvo un pasado difícil, siendo medio reno y medio humano. Pero la verdad es que, superado el trauma, no está tan mal. ¿No os parece que es un ser adorable? Es pequeñito, camina sobre dos piernas, le encanta hablar y lleva un sombrero. Otra cosa es cuando se transforma, entonces es temible: una criatura enorme, llena de músculos, que puede acabar con cualquiera que se atreva a plantarle cara. Mejor nos quedamos con lo guay que es de pequeñín, ¿no?

Zorro Ronoa



Espadachín *Pocos se atreverían a usar una espada con la boca.*

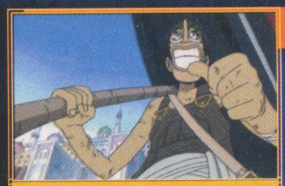
Se podría decir que su segundo apellido es "indomable". Deja con la boca abierta la facilidad con que Zorro levanta pesos pesados. Además, se las apaña como nadie para que llevar una espada en la boca no parezca absurdo en plena lucha. Lo más "cool" es el contraste del pañuelo negro con su color de pelo.

Nico Robin

ASTUTA *Inteligente y peligrosa, va a la última moda*

Ser buscada por la ley no es muy agradable, vale, pero que con tan sólo 8 años te pongan un precio de 79 millones de berris a tu cabeza... ¡es una pasada! Y eso por no hablar de lo increíble que es terminar los estudios de Arqueología a esa misma edad. Robin es la intelectual del grupo, siempre con un libro en la mano y va a todas las librerías y bibliotecas de los lugares que visita la banda. Eso no le quita tiempo para ir vestida con mucho estilo.

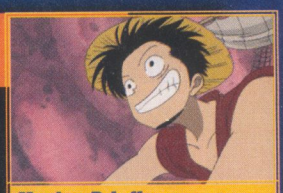
Ussuf



Inventor *Crea los artilugios más increíbles.*

La verdad, no le envidiamos por su cobardía ni por su tendencia a contar unas trolas que tiran de espalda. Pero lo que sí mola de Ussuf son sus geniales inventos. Recuerda: las municiones de su tirachinas, su martillo de 5 toneladas, el arma climática de Nami, etc.

Monkey D. Luffy



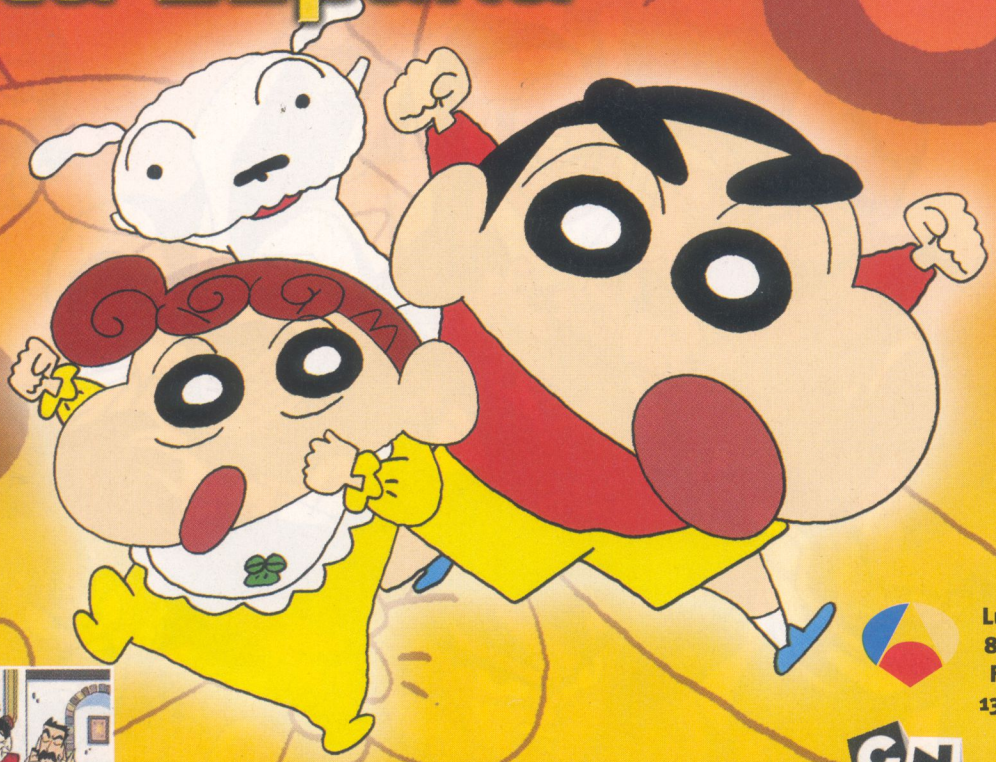
Monkey D. Luffy *Como pirata, de primeras no intimida.*

Este chico de goma tan simpático ha alcanzado el sueño de muchos de nosotros. De muy pequeño quería ser pirata, ¡y lo ha conseguido! Tiene pinta de bobalicón y sólo piensa en comer, pero su habilidad para estirar su cuerpo es simplemente fantástica. Además, tiene un gran corazón y siempre ayuda a los demás.

¡ESTO SÍ QUE NO MOLA!

El punto negativo se lo lleva Sanji. El cigarrillo que siempre tiene en los labios... ¡nos pone de los nervios! Tampoco nos impresionan los dibujos que hace con el humo del cigarrillo. Fumar es perjudicial para la salud y es una manera fácil de coger enfermedades en los pulmones. Nuestro consejo: ¡no le imitéis, por favor!

SHIN CHAN visita España



Lunes a viernes, 8:00 h a 9:00 h; Fin de semana, 13:00 h a 14:00 h

Durante toda la semana

CARTOON NETWORK

El éxito de *Shin chan* en España, sobre todo en Catalunya, ha sido tan grande que el autor de la obra se atrevió a ambientar en Barcelona una de las historias de la familia Nohara. Recientemente se estrenó ese episodio especial en Antena 3. Por si os lo perdisteis, leed este artículo y sabréis lo que sucedió en su visita por nuestras tierras.

SHIN CHAN LLEGA A BARCELONA

Los Nohara están de enhorabuena. Gracias a que Hiroshi ha ganado un concurso de televisión patrocinado por una empresa de plantillas contra el mal olor de los pies, los cuatro se podrán ir de viaje. ¡Ni más ni menos que a España, y en primera clase! La ciudad escogida es Barcelona, y se da la casualidad de que la hilarante familia comparte guía con el famoso dibujante Usuto Yoshii, al que Shin chan martiriza de vez en cuando en su Kasukabe natal. Esa circunstancia es algo que no cambiará a su llegada a la capital catalana, porque tanto el dibujante como Hiroshi y el propio Shin chan intentan ligar con Carmen, la guapa guía que les acompañará durante esos días de turismo en un país desconocido para ellos...

DETALLES DE LA CIUDAD CONDAL

No todos los días se visita una gran ciudad extranjera, así que Carmen les lleva a visitar los rincones más típicos de Barcelona, como la Sagrada Familia, las Ramblas o el Parque Güell. Por supuesto, no faltan los tópicos sobre nuestro país: Misae, Hiroshi y Shin Chan beben vino tinto, comen paella y tortilla, e incluso bailan sevillanas. Además, en lo alto del televisor del hotel se ve una figura de un torero.

SHINNOSUKE HABLA CATALÁN

Aunque el doblaje lo haya cambiado, en el original japonés Shin chan dice varias palabras en catalán. Concretamente se atreve con el "culet, culet" (culito, culito) mientras están cenando y, en casa de Carmen, dice "molt bo" (muy bueno) refiriéndose a la paella que le ofrecen.

PERDIDO EN TIERRA EXTRAÑA

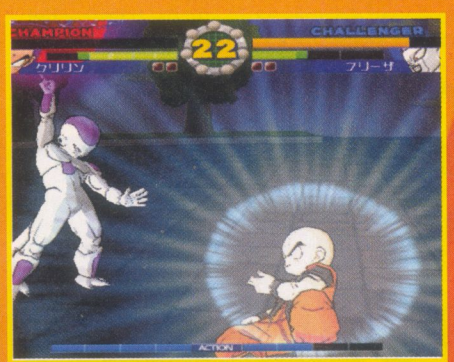
Como no podía ser de otra manera, Shinnosuke tiene que hacer de las suyas. Acaba perdiéndose en la ciudad por seguir a una chica guapa. Como sin querer le dan un balonazo en la cara, un chico de su edad le lleva a su casa, donde pronto se pone a pedir paella (este chico es incorregible...). La sorpresa se produce cuando el pequeño gamberro descubre que está en casa de su adorada Carmen, donde vive con sus padres y su hermano pequeño.

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

SUPER DRAGON BALL Z

Parece que *Dragon Ball Z* vuelve a pegar fuerte. Si unas páginas atrás te hablábamos de su reciente edición en DVD, ahora le toca el turno a *Super Dragon Ball Z*, el nuevo videojuego para PlayStation 2 dedicado a Son Goku y compañía.

Muchos han sido los videojuegos de consola basados en el universo de Akira Toriyama. De hecho, en los últimos tiempos ha aparecido una auténtica oleada de juegos inspirados en *Dragon Ball*, con las diferentes versiones de Budokai Tenkaichi, Super-



sonic Warrriors y demás. Sin embargo, siempre se les ha acusado a todos ellos de no captar la espectacularidad y variedad de

LA MENTE TRAS EL JUEGO

El encargado de intentar hacer el juego definitivo de *Dragon Ball* es ni más ni menos que Noritaka Funamizu, creador de *Street Fighter II*, probablemente el juego de combate más famoso de la historia, que ya en los tiempos de Super Nintendo causó auténtico furor, tanto en Japón como en el resto del mundo, España incluida. Tras fundar su propio estudio de creación de juegos, Funamizu ha asumido el reto de lavar la cara a los juegos protagonizados por Son Goku. ¿Lo conseguirá? ¡Híncale el diente al juego para comprobarlo!

los increíbles combates que todos recordamos de *Dragon Ball*. Pues bien, la intención de *Super Dragon Ball Z* es precisamente conseguir de una vez por todas captar el espíritu de las batallas de la serie.

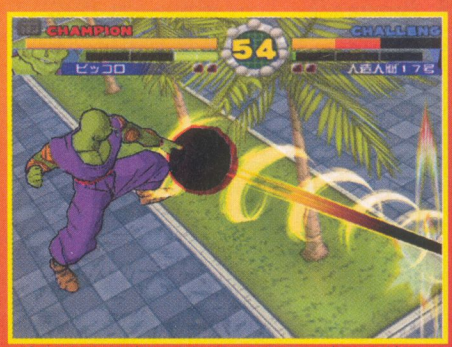
Para conseguirlo, el juego se centra únicamente en los nuevo personajes más importantes del universo de Toriyama (dejando de lado a los secundarios). Así, de salida sólo podremos elegir entre Son Goku, Vegeta, Son Gohan, Trunks, Piccolo, Krillin, los Androides C-16 y C-18, Freezer y Célula. Eso sí, habrá algún otro personaje adicional al que se podrá acceder a medida que avances en el juego. Cada uno de estos personajes, por supuesto, podrá realizar sus movimientos y ataques más conocidos por los aficionados a la serie.

CUATRO BOTONES, INFINITAS COMBINACIONES

El manejo de personajes en Super Dragon Ball Z dependerá de cuatro botones con los que podrás saltar, parar golpes y realizar ataques más o menos poderosos. Naturalmente, con diferentes combinaciones de esos botones podrás realizar ataques especiales... ¡en tu mano está averiguarlo!

En lo que respecta a la jugabilidad, *Super Dragon Ball Z* incluirá, como es habitual en este género, dos modos de juego: el combate contra la consola o contra un rival humano con otro mando, lo cual siempre suele resultar mucho más entretenido. Sobre todo si tenemos en cuenta, por ejemplo, que la variedad de golpes de cada personaje es muy grande, con ataques personalizados que irán evolucionando a medida que mejoremos en su manejo.

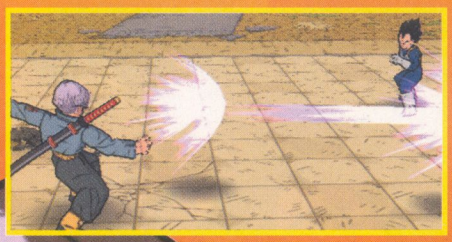
Así pues, sólo tienes que elegir uno de los nueve personajes que te ofrece el juego, buscarte un amigo contra el que luchar (ya sabes, con amigos siempre es todo mucho ás entretenido... ¡y difícil!) y... ¡adelante! ¡La diversión está servida con *Super Dragon Ball Z*!

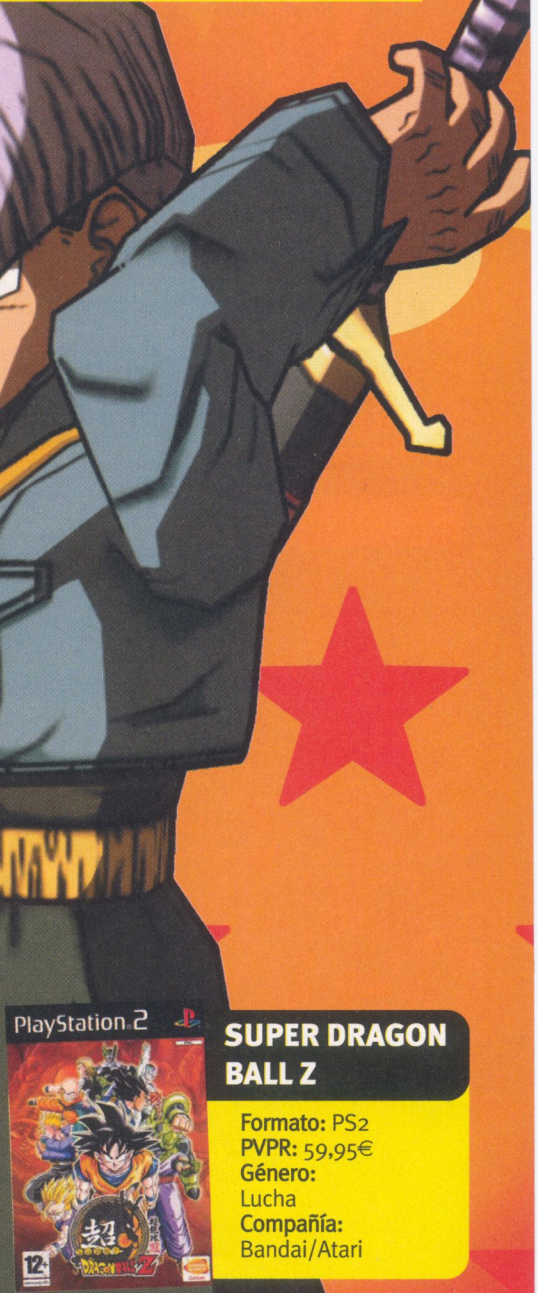


© Bird Studio/Shueisha Toe Animation/Bandai/Atari

CONVERSIÓN DE RECREATIVA

Super Dragon Ball Z es en realidad la adaptación de una máquina recreativa, de nombre *Chou Dragon Ball Z*, que recientemente ha arrasado en los salones recreativos de Japón. ¿Mantendrá toda su potencia y frescura en formato doméstico?





SUPER DRAGON BALL Z

Formato: PS2
PVPR: 59,95€
Género: Lucha
Compañía: Bandai/Atari

Ranma ½ 2ª temporada

La comedia romántica con más artes marciales del mercado vuelve a las tiendas con este segundo digipack. Prepárate para 21 nuevos episodios de esta entretenida serie, creada por Rumiko Takahashi (autora de *Inuyasha*). ¡Más enredo, transformaciones y más peleas protagonizadas por los personajes más divertidos!

LA MALDICIÓN DE LOS SAOTOME

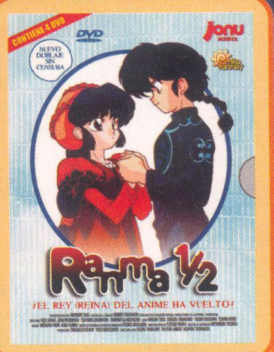
Mientras los Saotome (Gemma y su hijo Ranma) se entrenan en China, caen en unas fuentes de la zona popularmente conocida como "la región de los lagos malditos". Quien cae en ellas sufre una terrible maldición: su cuerpo se transformará con el agua fría. Así, Gemma es ahora un oso panda cuando se moja y Ranma... ¡una chica! Menuda se monta cuando vuelven a Japón para vivir con la familia Tendo. Gemma y Shoun Tendo fueron compañeros de jóvenes y prometieron que, si alguna vez tenían hijos, los casarían. Shoun ha tenido tres hijas y una de ellas, Akane, de su misma edad, queda prometida a Ranma.

PROMETIDOS Y DISCUSIONES

La relación comienza con mal pie. Tras aparecer con aspecto de chica, Ranma adopta una conducta prepotente, cosa que Akane no soporta. Pero, poco a poco, Akane se acostumbra a su prometido y a los extraños personajes que le buscan, como la traicionera Shampoo, una joven que fue derrotada por Ranma y ahora, según las leyes de su tribu, debe casarse con él. O Ryoga, el tipo con peor sentido de la orientación del mundo, que quiere demostrar que es el más fuerte de todos. O también Mousse, quien ama a Shampoo y desea superar a Ranma para que se fije en él.

LA SEGUNDA TEMPORADA

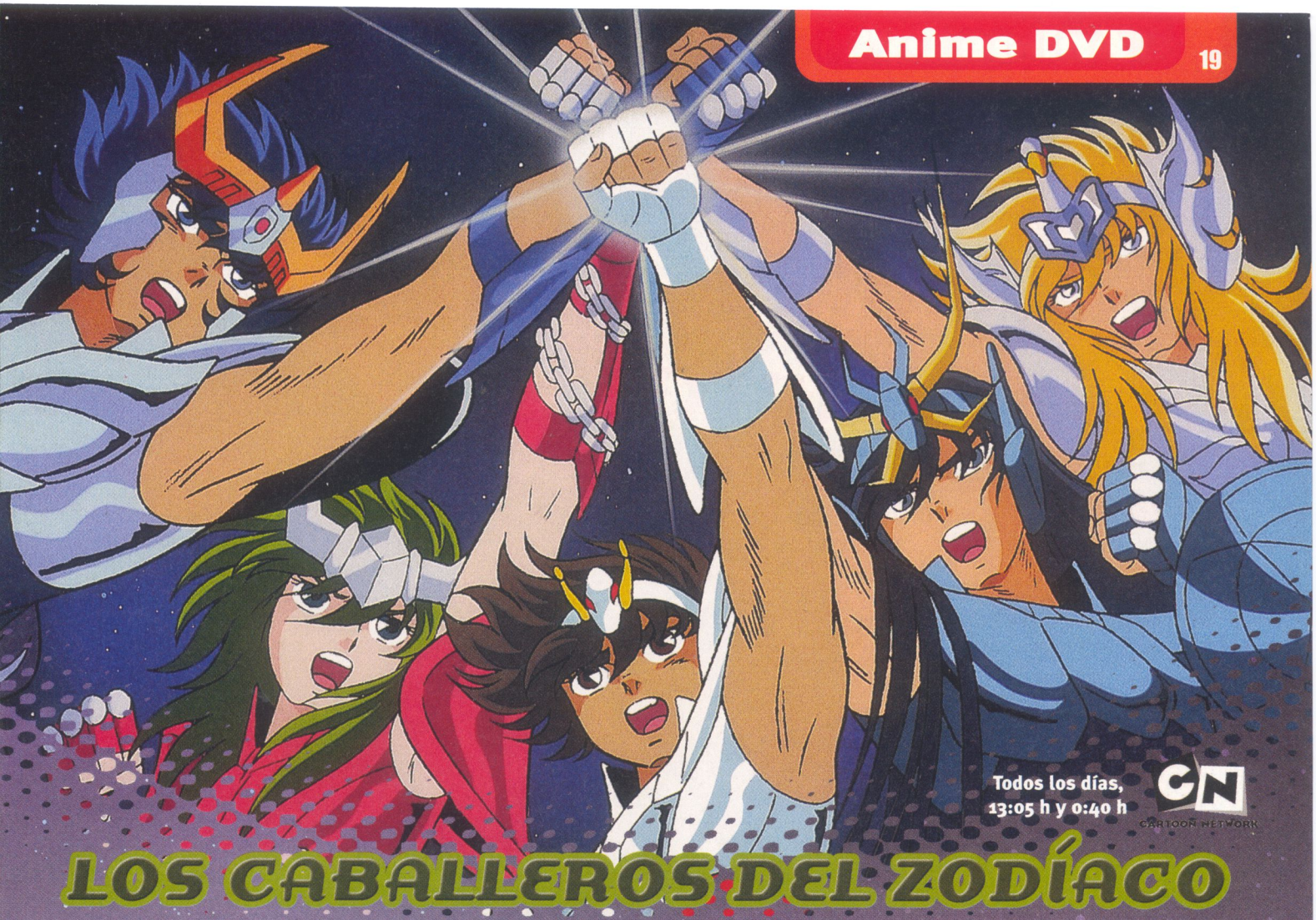
El pasado mes de octubre, Jonu Media editó la primera temporada de la serie. Ahora llega esta segunda temporada, en la que podrás ver a Ranma luchar con increíbles piruetas mientras patina sobre hielo con Akane. O los trucos sucios que emplea Mousse para derrotarle, como secuestrar a Akane para cabrearlo. Pero la amenaza más grande es Happosai, el anciano maestro de Shoun y Gemma, que ha vuelto desde el infierno para vengarse de ellos. ¡Ni siquiera la técnica milenaria de la genuflexión del tigre aplacará su ira! Esta nueva temporada promete diversión y acción a raudales...



Ranma 1/2 2ª temporada

Episodios 19 al 39
470 minutos
4 DVD9/NR-13
Idiomas: español (nuevo doblaje) 5.1, español (antiguo doblaje) 2.0, japonés 2.0, catalán mono
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Ficha de personajes, Galería de imágenes, Puzzle de Ranma, Karaoke y Rumiko Takahashi: la autora
Regalos: Libreto informativo, póster, postales
Distribuidora: Jonu Media
Lanzamiento: 19 de julio
Precio: 39,95 €

© Takahashi Rumiko/Shogakukan, Kitty Films, Fuji TV



Todos los días,
13:05 h y 0:40 h

CN CARTOON NETWORK

LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO

La emisión de la serie continúa y ya ha entrado en una nueva saga. Así, tras el fin de la emocionante saga del Santuario, Seiya y sus amigos se encuentran ante un nuevo reto. Es la saga de Asgard, creada exclusivamente para la animación. Adéntrate en la nueva lucha de los caballeros de Atenea con los nuevos episodios de Cartoon Network.

El reino de Asgard

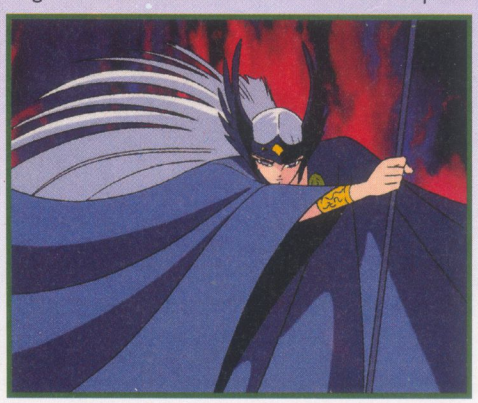
Tierra helada se mire hacia donde se mire. Ese es el reino de Asgard. Hilda de Polaris es la sacerdotisa de este lugar situado al norte del mundo, en el Polo. Ella es la encargada de rezar a su dios, Odín, para que mantenga el hielo de los glaciares que protegen al reino. Sin embargo, Poseidón planea iniciar su conquista del mundo inundando toda la Tierra. Para ello, necesita el deshielo de Asgard. La manera más sencilla es provocar la cólera de Odín, así que aleja a Hilda de sus rezos mediante el anillo de los nibelungos. Saori, que conoce los planes del dios de los mares, viaja hasta Asgard para impedirlo, pero llega demasiado tarde. Ella misma debe suplir a Hilda en todas las oraciones, pero las altas temperaturas del lugar son demasiado para ella y no aguantará mucho.

Combate contra los terribles dioses guerreros

Convertida a la fuerza en una guerrera malvada y ambiciosa, Hilda pretende dominar el mundo. Con ese objetivo reúne a los dioses guerreros de Asgard: Thor, Phenrir, Haagen, Mime, Alberich, Syd, Bud y Sigfrid. Pero no va a ser tan fácil, porque Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki están llegando al reino helado para salvar a Saori de su peligrosa misión y liberar a Hilda del control de Poseidón. Para ello, primero necesitan recuperar los siete zafiros de Odín que forman la poderosa armadura de este dios. Cuando tengan la armadura de Odín, podrán usar su espada, que tiene poder suficiente como para eliminar el influjo del anillo de los nibelungos. Una nueva batalla por el futuro del mundo está a punto de comenzar. ¡Adelante, caballeros!

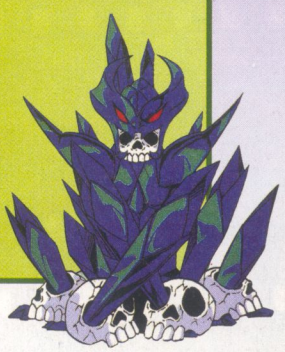
El origen de la saga

Es frecuente que, de cara a que el dibujante del manga pueda avanzar en la historia, las adaptaciones animadas se inventen arcos argumentales para ganar tiempo. Es el caso de la saga de Asgard, creada para el anime con el fin de dar tiempo al autor a avanzar en la saga de Poseidón. Su origen se encuentra en el episodio del manga titulado *Hyoga en el país del hielo*, una historia corta que se puede leer en el volumen 13.



Hilda de Polaris

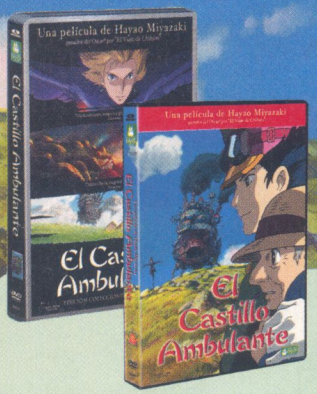
Ella es la encargada de cuidar el santuario de Odín y de rezar por el bien de Asgard. Está bajo la protección de la estrella de Polaris, la Osa Mayor, de la cual emerge su poder. El malvado Poseidón corrompe su dedicación, logrando una poderosa aliada. Pero los caballeros de Atenea luchan para liberarla del conjuro que la ha convertido en codiciosa y malévola. Nació para ser la sacerdotisa de Asgard y nadie debe alejarla de su tarea.

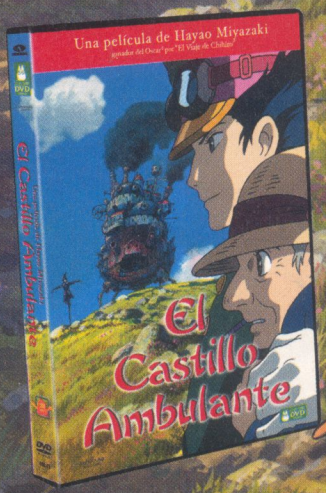


© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

LLÉVATE A CASA El Castillo Ambulante

Sorteamos 10 copias del DVD





AURUM
www.dvd.aurum.es

スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

¡No te pierdas este fantástico DVD!

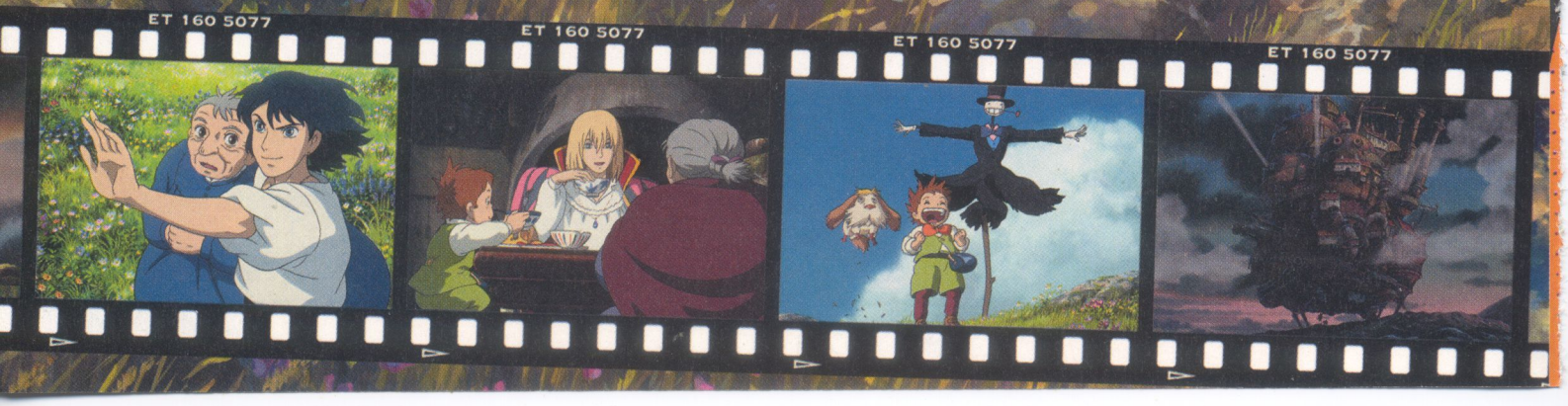
Edición sencilla

La edición sencilla de *El Castillo Ambulante* incluye, además de la película, el tráiler de cine y un breve documental centrado en la visita que hizo su director, Hayao Miyazaki, a los estudios Pixar, encargados de doblar al inglés el largometraje.

Edición de coleccionista

La edición de coleccionista incluye dos discos y viene presentada en una preciosa caja metálica. El primer disco incluye exactamente el mismo material que la edición sencilla, y el segundo incluye bastante material adicional: una entrevista con Diana Wynne Jones, la escritora del libro en el que se basa la película; otra entrevista con Pete Docter, director de *Monstruos S.A.* y supervisor del doblaje al inglés de *El Castillo Ambulante*; un interesante reportaje sobre los efectos especiales por ordenador utilizados en la película; y un montón de tráilers originales japoneses.

Para concursar sólo tienes que responder a la siguiente pregunta:
¿Cómo se llama el demonio de fuego que vive con Howl en el castillo ambulante?



Lunes a viernes
15:20 h y 19:30 h
Fin de semana
12:35 h y 17:55 h

NICKELODEON

降去神通
AVATAR
LA LEYENDA DE AANG™

***Avatar*, de la que puedes disfrutar en Nickelodeon desde hace unos meses, es una interesante serie ambientada en un mundo fantástico poblado por criaturas de todo tipo y protagonizada por un niño con el poder necesario para cambiar el mundo.**

Imagínate un mundo medieval fantástico, habitado por gentes de todo tipo y condición. Un mundo que, desde hace un siglo, está dominado por la cruel Nación del Fuego, que hace y deshace a su antojo. Según la leyenda, sólo el Avatar, el espíritu reencarnado del mundo, será el único con poder suficiente para manipular los cuatro elementos y restaurar así el equilibrio. El único problema es que el Avatar resulta ser Aang, un atolondrado chico de doce años encontrado en una burbuja de hielo y que, por desgracia, parece más interesado en vivir aventuras que en alcanzar la sabiduría y disciplina necesarias para salvar el mundo.

Sin embargo, a lo largo de su épico viaje, en el que le acompañarán sus inseparables amigos Sokka y Katara, Aang irá madurando progresivamente, hasta convertirse en alguien consciente de su destino y de la importancia de éste. Pero hasta llegar a esa situación viajará por los paisajes más exóticos, vivirá las aventuras más increíbles y se enfrentará a todo tipo de oponentes, haciendo gala de un poder insólito. Al final se convertirá en dominador de los cuatro elementos. Todo ello, naturalmente, haciendo gala de un sentido de humor como sólo un gamberrete como él puede tener...

Eso es, pues, lo que ofrece *Avatar, la leyenda de Aang*: aventuras, acción y humor a raudales, en la forma de un inolvidable viaje que cambiará para siempre la vida de un niño y el mundo que le rodea. Acompáñale cada día en Nickelodeon... ¡No te lo pierdas!

CALIDAD FUERA DE JAPÓN

Aunque su estética pueda recordar a una serie oriental, *Avatar* es una cuidada serie norteamericana producida directamente por el canal Nickelodeon. Los responsables de la serie han cuidado hasta el último detalle, en un intento por ofrecer una serie con un nivel de calidad elevado (incluso los combates se basan en artes marciales reales), y a la vista del resultado final, lo han conseguido.

© Nickelodeon

PERSONAJES

AANG, EL AVATAR

El prota de la serie. Es el Avatar, destinado a acabar con la tiranía de la Nación del Fuego. Pero como cualquier niño de doce años, Aang lo que quiere en realidad es pasárselo bien y ver mundo. A veces le cuesta relacionarse con la gente que le rodea, que le considera una figura mítica, y no un niño normal.

KATARA

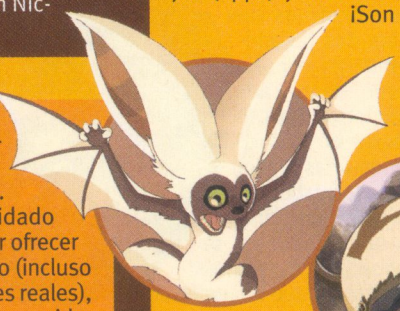
Tiene catorce años y pertenece a la Tribu del Agua. Fue ella quien encontró a Aang junto con Sokka. Es desinteresada y siempre está dispuesta a ayudar a cualquiera con sus poderes curativos. Ha madurado deprisa porque perdió a su madre a los ocho años. Tiene un gran poder que intenta dominar con sus entrenamiento diario.

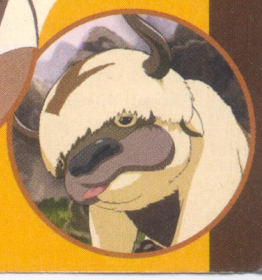
SOKKA

Es el hermano de Katara. Es muy tozudo y suele comportarse con la decisión y fuerza de un guerrero, aunque es poco experimentado, y eso se nota a veces. Es el que menos confía en Aang en un principio, incluso discute con él por cualquier tontería. Sin embargo, al final los dos acaban haciendo buenas migas.

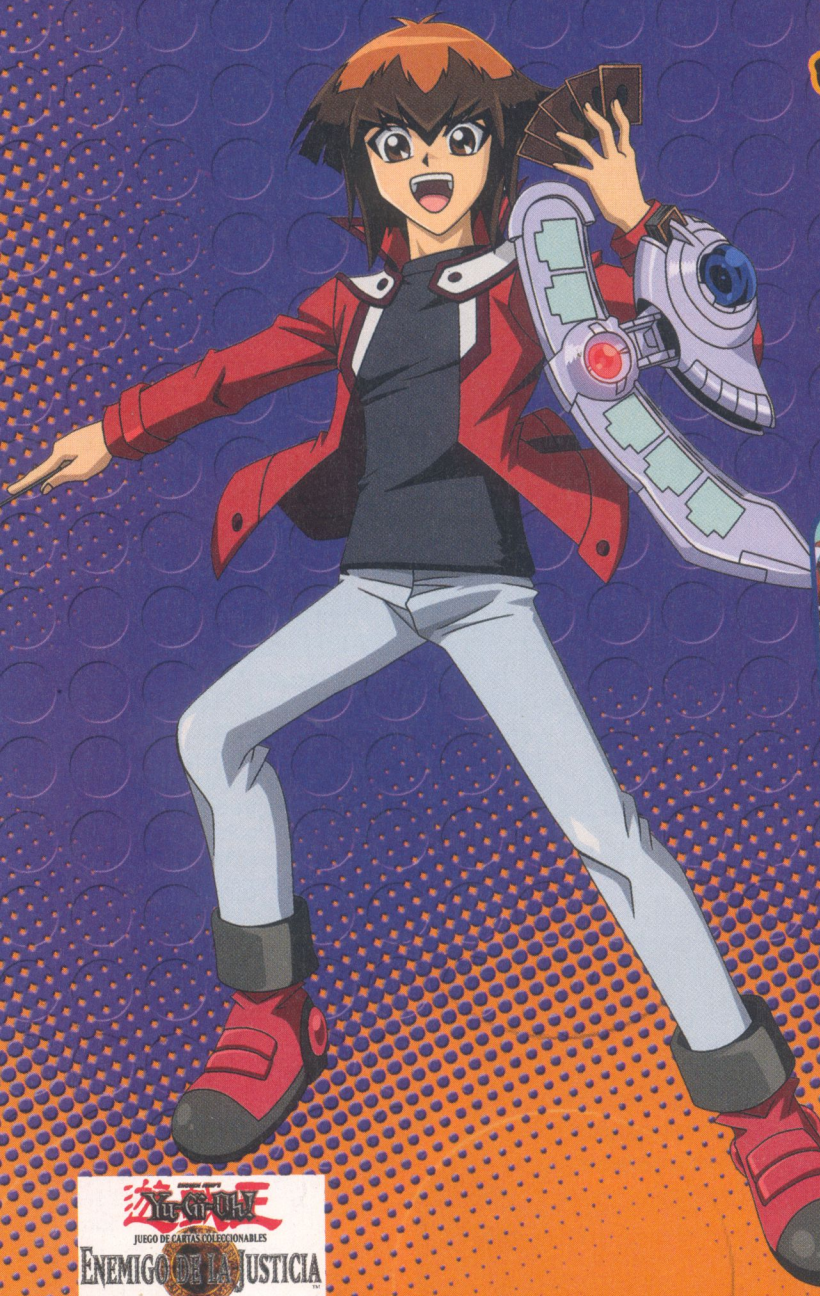
APPA Y MOMO

Las mascotas de nuestros héroes son un bisonte sobre el que viajan (Appa) y un lémur (Momo). ¡Son inseparables!





JADEN YUKI LLEGA A LAS MESAS



Desde hace un tiempo estaba disponible en nuestro país el juego de cartas basado en la serie *Yu-Gi-Oh*. Sin embargo, hace escasas fechas se ha lanzado un nuevo mazo básico inspirado en la serie *Yu-Gi-Oh! GX* que abre un nuevo abanico de posibilidades para los jugones.

Para los despistados

El juego de cartas coleccionables (o JCC) de *Yu-Gi-Oh* te permite imitar a los personajes de la serie, empleando cartas para invocar monstruos, lanzar hechizos y realizar otras maniobras para vencer a tus enemigos. El elemento principal del juego son los combates entre los monstruos que invocan los dos jugadores. Sin embargo, la posibilidad que tiene cada jugador de incluir las cartas que desee en su baraja (siguiendo unas reglas) hace que cada partida sea única. Así pues, las barajas de inicio que ya existen se pueden modificar o personalizar con las cartas que aparecen en los sobres de expansión del juego, lo que ofrece una versatilidad casi infinita... ¡seguro que no juegas dos partidas iguales!

Jaden Yuki entra en juego

Como te decíamos, el nuevo mazo de inicio que se ha puesto recientemente a la venta adapta las novedades que aparecen en *Yu-Gi-Oh*! GX al JCC de la serie. Así pues, los aficionados podrán disfrutar ahora de todas las criaturas, hechizos y objetos que aparecen en la serie que ahora mismo está emitiendo Antena 3. El nuevo mazo de inicio incluye, como siempre, cuarenta cartas, de las cuales una es foil (una carta brillante especial). Naturalmente, el mazo es perfectamente compatible con los que ya se habían publicado previamente, e incluye algunas cartas clásicas de las que utiliza habitualmente Jaden en la serie de televisión, como el Tarro de la Codicia, el Héroe Elemental Burstinatrix o Reencarnación del Monstruo.

Enemigo de la justicia

Enemigo de la Justicia es el nombre de la nueva expansión de sobres con la que puedes complementar las cartas de mazo de inicio. Cada sobre incluye 9 cartas (1 rara, 3 infrecuentes y 5 comunes) entre las que se encuentran cartas tan populares como el Héroe Elemental Hombre de Burbujas, otra de las cartas habituales de Jaden Yuki. En total la expansión incluye 60 cartas diferentes.

¡GRAN CONCURSO!

¡CONSIGUE UN SÚPER LOTE DE CARTAS! ¡NO PODRÁS DEJAR DE JUGAR!

¡SORTEAMOS 10 LOTES!

Este lote incluye Camiseta + kit de inicio con caja metálica + 12 sobres de Enemigo de la Justicia + 1 baraja de inicio

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

Puedes ver *Yu-Gi-Oh! GX* en televisión. ¡Todos los fines de semana a las 8:00 h en Antena 3!

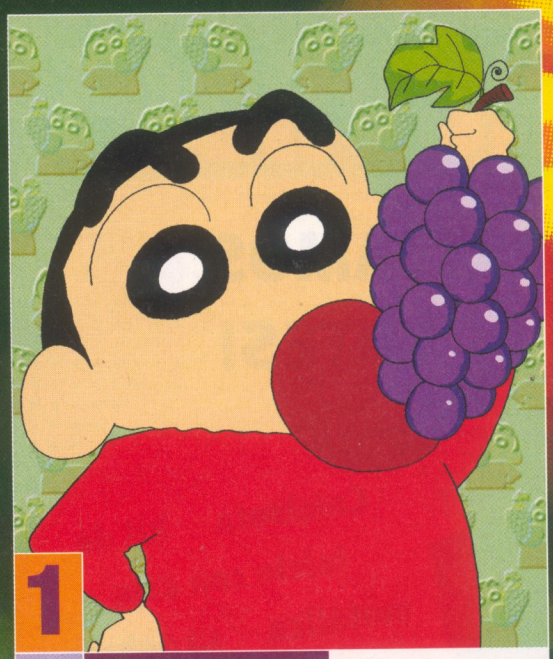
¡Llévate uno de estos lotes respondiendo esta pregunta!

¿Cuántas cartas incluye la expansión Enemigo de la Justicia?

©Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

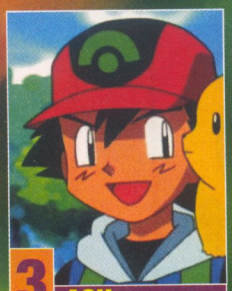


1 SHIN CHAN (▶ 1)

Shin chan
Es el niño más gamberro de la tele.

2 LUFFY (▶ 2)

One Piece
El pirata más simpático y elástico. Sale rebotando de cualquier situación.



3 ASH (▶ 3)

Pokémon
Será un gran entrenador Pokémon.

4 OLIVER (▲ 5)

Campeones
No hay delantero como él.

5 CONAN EDOGAWA (▲ 6) *Detective Conan*

6 INUYASHA (▲ 7) *Inuyasha*

7 ZORRO (▼ 4) *One Piece*

8 SON GOKU (▲ 10) *Bola de dragón*

9 SEIYA (▼ 8) *Caballeros del Zodíaco*

10 NAMI (▼ 9) *One piece*

11 KAGOME (▲ 11) *Inuyasha*

12 RAN MOURI (▼ 11) *Detective Conan*

13 BENJI PRICE (▼ 13) *Campeones*

14 MARK LENDERS (▲ 16) *Campeones*

15 JADEN YUKI (▲ 15) *Yu-Gi-Oh! GX*

16 SHINICHI KUDO (▲ 16) *Detective Conan*

17 SESSHOMARU (▲ 19) *Inuyasha*

18 ZATCH BELL (▼ 17) *Zatch Bell*

19 SANJI (▼ 18) *One Piece*

20 YOH ASAKURA (▶ 20) *Shaman King*

21 TYSON (▶ 21) *Beyblade*

22 HYOGA (▶ 22) *Cab. del Zodíaco*

23 YUGI (▶ 23) *Yu-Gi-Oh!*

24 VEGETA (▶ 24) *Bola de dragón*

25 GO (▶ 25) *Let's & Go!!*

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Mirmo
  - Shin Chan
- **Jetix**
  - Digimón Frontier
  - Los quintillizos
  - One Piece
  - Pokémon 4
  - Pokémon 5
  - Pokémon 6
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Sonic X
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh GX
- **Boomerang**
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© Toei Animation

:© 2001 Toei Animation

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

ZATCH BELL

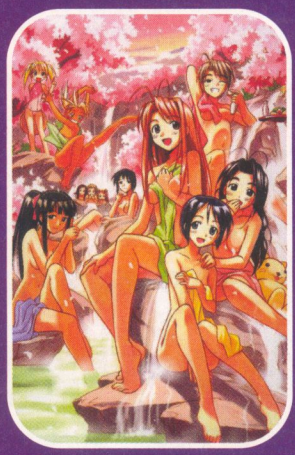
¡Continua la batalla Mamodo! En el camino de Zatch y Kiyomaro no paran de cruzarse niños con poderes sobrenaturales y ganas de pelea. Ambos saben que está en juego el futuro del mundo mamodo y combaten con todas sus fuerzas por la victoria. Aunque poco a poco conocen nuevos conjuros del libro rojo, pero sus enemigos también son cada vez más poderosos. Aparte, Sherry sigue buscando a Koko para rescatarla del influjo maléfico de Zofi. La elección del próximo rey mamodo está más cerca.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Azul
  - Burn Up! Scramble
  - Burst Angel
  - Chobits
  - El misterioso Loki
  - Elfen Lied
  - Final Approach
  - Fruits Basket
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - Genshiken
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Inuyasha
  - Last Exile
  - Love Hina
  - Peace Maker Kurogane
  - Saiyuki
  - Samurai 7
  - Samurai Champloo
  - Tenjou Tenge
  - Texhnolyze
  - X-1999
- **Canal Supereñe**
  - Monster Rancher
  - Ruy, el pequeño Cid

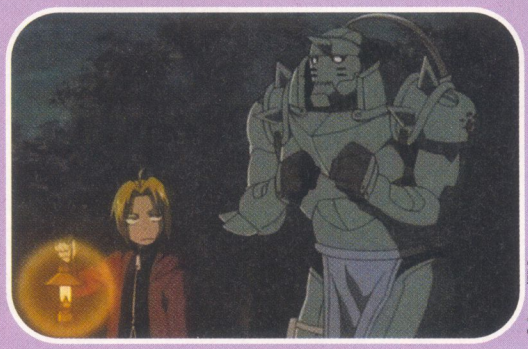
© 1997 AIC

© Masamune Shirow/Production I.G



© Bandai/Ken Akamatsu/ V Tokyo

© Studio Gonzo/TV Tokyo



© Bones/TBS

FULLMETAL ALCHEMIST

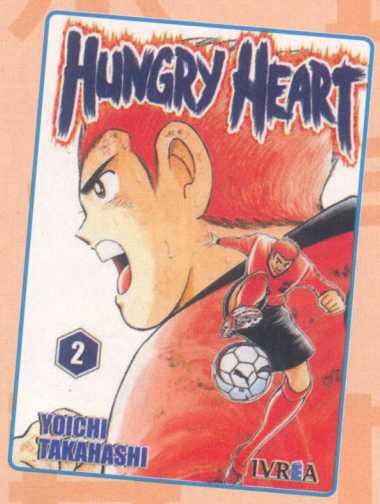
Edward y Alphonse son dos jóvenes alquimistas con poderes especiales para manipular y transformar objetos. Al morir su madre, intentan revivirla, pero Edward pierde un brazo y una pierna, mientras que el alma de Alphonse queda encerrada en una armadura. Unos cuantos años más tarde, Edward se interesa por la Piedra Filosofal, un objeto sagrado con el que podría volver a ser exactamente como antes... y que también buscan otras personas. ¿Quién dará primero con tan poderosa arma?

© Yoichi Takahashi

TRIGUN MAXIMUM

Vash, la Estampida, es un tipo que está considerado como un desastre natural, porque a su paso todo queda destrozado. En un mundo árido, donde el agua o la electricidad escasean, su sola presencia supone el fin de poblados enteros. Dos agentes de seguros, Meryl y Milly, van en su busca para impedir que continúe con sus fechorías. Pero cuando le conocen, descubren que poco de lo que se cuenta sobre él es cierto. Y sin quererlo, se involucran en una encarnizada lucha entre dos hermanos por el futuro del planeta.

Serie abierta / 7,50€ /200 págs.



© Bird Studio/Shueisha

HUNGRY HEART

A Kyosuke Kano siempre le han comparado con Seisuke, su hermano mayor, que acaba de fichar por un gran equipo italiano. Por ello, poco a poco, la pasión que sentía Kyosuke por el fútbol se ha ido apagando. Juega cada vez más desquiciado y con mayor violencia, hasta que decide dejar de jugar. Sin embargo, poco después acepta entrenar al equipo femenino de su instituto y, con el apoyo de las chicas, decide volver a los terrenos de juego y demostrar que es tan bueno o mejor que su hermano mayor. ¡Del autor de *Campeones*!

6 volúmenes / 8 € /192 páginas

¿SABÍAS QUE...?

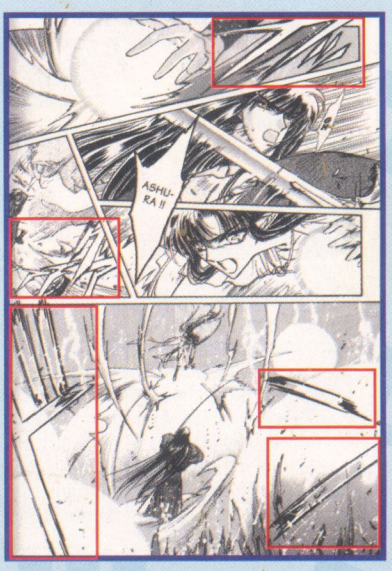
ONOMATOPEYAS

Una onomatopeya es una palabra que representa un sonido de forma directa, imitándolo: se puede decir "llamar a la puerta", pero la onomatopeya es "toc-toc", igual que la onomatopeya de "maullar" es "¡miau!" y si algo cruje escribiremos "¡crec!". En el cómic, que es un medio silencioso, las onomatopeyas son muy útiles para explicar qué pasa. Para aumentar la espectacularidad de las páginas –que después de todo se imprimen en blanco y negro–, los artistas japoneses usan mucho este importante recurso.

Las onomatopeyas se rotulan sobre el fondo, normalmente en katakana (de los dos alfabetos silábicos japoneses, el que tiene más ángulos) y forman en realidad parte del dibujo de la página. Su forma, su tamaño, su colocación, sus efectos, hasta el sonido concreto que representan, forman parte del estilo de cada autor. Hay desde las pequeñitas que todos reconoceríamos hasta las enormes onomatopeyas en plan "efecto explosión", y normalmente son muy, muy abundantes. ¡Los mangas japoneses hacen mucho ruido! O ninguno: hay onomatopeyas para "sonrisa", "aquí no hay nadie" o para "silencio".

En las ediciones occidentales de los mangas las onomatopeyas a veces se sustituyen por sus equivalentes en caracteres occidentales, a veces se "subtitulan" dentro o fuera de las viñetas y a veces se dejan tal cual (o sabes japonés o no te enteras...). Sobre cuál es la mejor opción hay muchas opiniones distintas.

El ejemplo es de una página del tomo 10 de *RG Veda*, de Clamp. Como es el último, pasan muchas cosas, así que hay muchas onomatopeyas. ¿Las veis? Son "¡Kash!", "¡Gaaaa!" y "¡Dosh!".



© CLAMP

EL PERS

NOMBRE: Haru Glory
SERIE Y MANGA: *Rave*

Si hay alguien que podría considerarse desgr
él era pequeño y su padre desapareció hace
stones", unas piedras poderosas. Así que ha pasado los últimos tiempos cuidando de su hermana y entrenándose. Pero a pesar de todo, es un tipo la mar de feliz. En sus ratos libres se dedica a buscar cualquier sombra donde refrescarse, a pescar y a tomar enormes helados. Vivir en Garage Island es lo que tiene, que hay que combatir el calor. Haru es un Rave master (vamos, que es muy fuerte) y tiene una espada que puede adoptar diferentes formas. ¡Con ella se dirige a cumplir su destino y salvar el mundo!

© Hiro Mashima

ESTE MES...

- **¡Ah, mi diosa! 13 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 184 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **¡Amasando Ja-Pan! 8 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 184 págs, 6,90€ [IVREA]
- **Bleach 2 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 28** (de 37), de Yoichi Takahashi. 192 págs, 7,20 € [GLÉNAT]
- **Detective Conan 53 (serie abierta),** de Gosho Aoyama. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 9 (de 34),** de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 10 (de 34),** de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Hungry Heart 4 (de 6),** de Yoichi Takahashi. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Lamu 8 (de 15),** de Rumiko Takahashi. 408 págs, 12€ [GLÉNAT]
- **Negima. Magister Negi Magi 6 (serie abierta),** de Ken Akamatsu. 192 págs, 7,50 € [GLÉNAT]
- **Omakase! Peace Electronics 4 (de 8),** de Tatsuki Nohda. 384 págs, 11€ [MANGALINE]
- **One Piece 36 (serie abierta),** de Eiichiro Oda. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Rave 13 (de 35),** de Hiro Mashima. 192 págs, 8€ [NORMA EDITORIAL]
- **Shaman King 12 (de 32),** de Hiroyuki Tatei. 192 págs, 7,50 € [GLÉNAT]
- **Shinsengumi Imon Peacemaker 3 (de 5),** de Nanae Chrono. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Trigun Maximum 10** (serie abierta), de Yasuhiro Nightow. 200 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 2** (de 12), de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]

© Ken Akamatsu.

Negima de la creadora de Love Hina

¡Hola, amigos! ¿Cómo se presenta el verano? Yo me temo que voy a pasar mucho calor rodeado de tanta carta, pero en fin... ¡sufriré gustoso sólo por ver la cantidad de aficionados que tiene esta revista!

Alejandro Vega Domínguez

•

Marina Jamastjanova, Laredo (14 años)
¡Hola a todos los otakus! Me encantan el manga y el anime japonés, sobre todo *Inuyasha*, *Sailor Moon*, *Oliver y Benji*, y también *Witch*, *Winx Club*... También me gustan todos los mangas (bueno, o casi todos). Me gustaría que me adelantarais algo sobre *Inuyasha*. ¿Cómo acabará? ¿Kagome con Inuyasha? ¿Inuyasha con Kikiyo? ¿Kikiyo morirá? Me gusta muchísimo la revista y también los concursos, aunque me gustaría, si fuera posible, que regalarais algún disco con la banda sonora de *Inuyasha*, u otros, carpetas de manga, estuches... Los pósters me gustan mucho, de hecho creo que es lo mejor de la revista. Gracias por leer esta carta... ¡espero que se publique y que me hagáis un poco de caso!

Bueno, Marina, si algo nos queda claro es que eres un auténtica apasionada de *Inuyasha*... ¡pero como comprenderás, no podemos destriparte el final de la serie, porque entonces perdería toda la gracia! Sólo podemos sugerirte que sigas atenta a todos los números de la revista, porque la serie de Rumiko Takahashi será una visitante habitual en estas páginas. Nos hace mucha ilusión que te gusten los contenidos de la revista, y respecto al tema de los regalos... pues lo de la banda sonora de *Inuyasha* lo hemos solucionado este mismo número, y si buscas bien en la revista te llevarás una gran sorpresa relacionada con la serie de tus amores. ¡Por cierto, muchas gracias por tu carta y tu dibujo!

Helena Yan des Borgsesmatif

Manuel Núñez Ordóñez

© Naoko Takeuchi/Kodansha Ltd./Toei Animation

• Lua Sancho Blasco, Benisaró (15 años)
¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! ¡Muchísimas gracias! ¡Al fin alguien publica una revista de anime, que es lo mejor del mundo! Como podéis comprobar, soy una fanática del anime y del manga, sobre todo de mi serie favorita... ¡*Sailor Moon*! Nadie cree que sea una serie pasada de moda (excepto quienes supuestamente deberían saber lo que quieren los consumidores, claro), así que deberían recuperar la fiebre por esta serie... ¡Seguro que alucinarían!

Es cierto que parece que ciertas series, sólo por el hecho de que ya hayan pasado algunos años desde su emisión, hayan perdido calidad o validez. No sólo se trata del caso que comentas de *Sailor Moon*, sino de otras como *Ranma 1/2* o, salvando las distancias, *Sakura cazadora de cartas*. Es una pena que todas estas series, que siguen manteniendo su validez (de hecho, en algunos canales autonómicos se siguen emitiendo), no estén al alcance de los aficionados. En algunos casos (como el de *Ranma 1/2*, por ejemplo), su reciente publicación en DVD ofrece una buena oportunidad para recuperar una gran serie. En el resto de casos, habrá que esperar a que algún canal público o privado decida darle alguna oportunidad a clásicos como *Sailor Moon* para poder volver a disfrutar de series que marcaron época. De hecho, si ya se ha hecho con otras series como *Caballeros del Zodíaco* o *Campeones*, ¿por qué no se va a poder hacer con *Sailor Moon*? ¡No desesperes, Lua!

• Joan Manyat, Barcelona (12 años)
¡Hola, fans de *Mega Hiro*! Sí, soy yo otra vez. Sé que ya os escribí hace unos meses, pero vuelvo a hacerlo para pediros que me deis más detalles sobre la llegada a España del anime de *Naruto*. He leído por ahí que la serie empezará a emitirse en nuestro país en septiembre, pero me gustaría saber quién la emitirá, con qué horarios y en qué condiciones... ¡En resumen, cualquier dato de utilidad para los aficionados que ya conocemos el manga y el personaje, y que llevamos tanto tiempo esperando que se emita la serie de anime en nuestro país!

¡Hola otra vez, Joan! A este paso te vamos a nombrar Fan Número 1 de la revista... ¡pero tranquilo, que nos encanta que nos envíes tus cartas, y desde aquí intentaremos aclararte todas tus dudas en la medida de lo posible! En el caso de *Naruto*, la verdad es que hay más bien poca cosa que decir. Como ya comentábamos en esta misma sección en el número anterior, lo poco que se sabe por ahora es que será el canal Cuatro

Studio Pierrot/TV Tokyo

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE

mpre se me ha acabado
sí que me despido
sta el mes que viene...
o descansa ni siquiera
que espero que tam-
estra lectura favori-
onces, un saludo a

Héctor Guerra Collar

el que comience a emitir la serie el próximo otoño, aunque parece que también podría emitirse en canales autonómicos y en algún otro canal de pago que todavía está por confirmar. Como ves, no es mucha información, pero sí la suficiente para hacernos mantener la esperanza hasta después de verano... ¡que algo es algo!

Marina Jamastjanova

Víctor Alejandro López

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

- **Puedes enviar un e-mail a: hiro@panini.es**
- **O puedes enviar una carta a: Panini-Correo Mega Hiro c/ Vallespí, 20 Torroella de Montgrí 17257 Girona**

¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

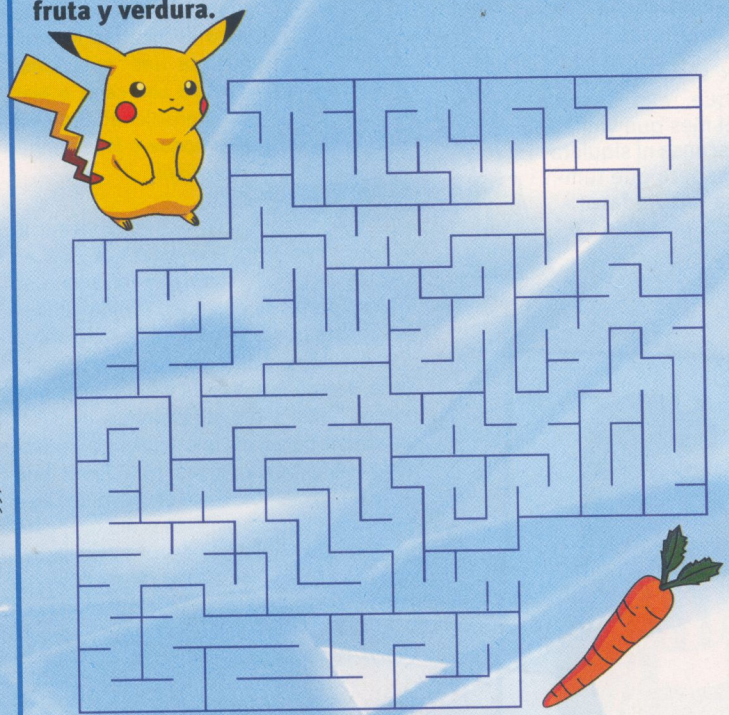
¡Hola! Estoy viendo la serie *Let's & Go!!* en Telecinco y hay una cosa que no acabo de entender. ¿Cómo pueden los coches correr solos durante tanto rato?
Como buen seguidor de esta emocionante serie, seguro que habrás visto que los hermanos Seiba y sus contrincantes modelan los coches para darle una apariencia y características propias. Todos comparten una serie de elementos, como el chasis, los ejes o el motor. Es precisamente el motor el que, unido a la batería que llevan incorporada, permite correr a los coches. Técnicamente, sólo corren en línea recta, pero con las curvas y saltos que se producen en la pista, pueden tomar diferentes direcciones.

Me ha encantado el doble episodio de *Yu-Gi-Oh! GX* titulado "El duelista de la sombra". Ha sido muy emocionante, pero no tengo claro qué es lo que ha pasado hacia el final de la lucha.
¿Recuerdas que el duelista decía pertenecer al mundo de las sombras? Pues el verdadero mundo de las sombras aparece en el lugar en el que ese tipo lucha contra Jaden. Allí, el perdedor acaba siendo atacado por extraños y voraces monstruos, y Jaden puede huir en el último momento. Parece que el misterio del edificio abandonado de la Academia de Dueño esconde un gran secreto... ¡habrá que estar atentos a la serie para saber qué sucede!

Tras haber luchado contra tantos rivales, me pregunto qué pasa con Arlong, Buggy, Wapol, Cocodrilo y los demás villanos a los que vence la banda de Luffy en *One Piece*.
Hay un poco de todo. El capitán Kuro, Arlong, Don Krieg y Cocodrilo van a parar a la cárcel y son custodiados por la Marina con mucho cuidado, porque son muy fuertes. En cambio, otros como Buggy y Wapol siguen navegando libres, pero no deben de tener muchas ganas de hacer el mal, ¿no crees? Saben que Luffy y sus amigos podrían volver en cualquier momento y darles una buena tunda.

pikachu y la zanahoria

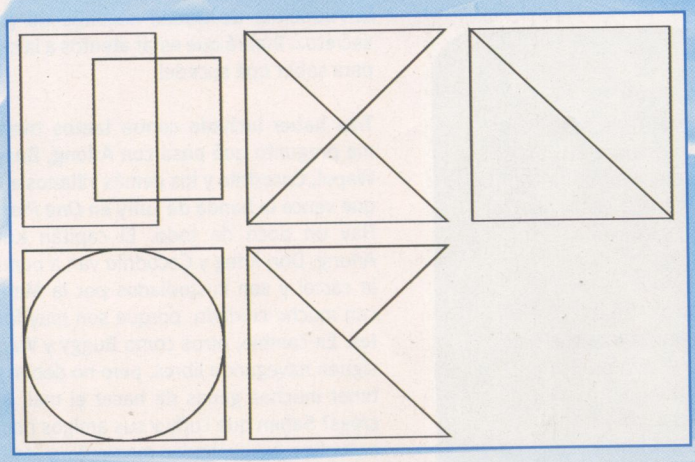
¿Qué tal algo tradicional? Ayuda a Pikachu a llegar hasta la zanahoria cruzando este complicado laberinto. ¿Que por qué Pikachu quiere una zanahoria? Pues... seguro que alguien le ha explicado lo de las cinco raciones diarias de fruta y verdura.



© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

UNA DE CIRCUITOS

La cosa está clara: los hermanos Seiba disfrutan de las curvas hasta en sus ratos libres. Ahora compiten por seguir estos particulares "circuitos"... sin levantar el lápiz del papel y sin pasar dos veces por la misma línea, de un trazo, vaya. ¿Te atreves a desafiarles?



SERIE LÓGICA

¡No es broma! ¡Alguien ha escondido la armadura de Seiya! Muy enfadado, le pregunta a sus compañeros quién ha sido. Pero las respuestas son un poco confusas:

Ikki dice: "¡Ha sido Shun!"
Shun dice: "¡Ha sido Ikki!"
Hyoga dice: "¡Shun dice la verdad!"
Shoryu dice: "¡Hyoga no miente!"

Interviene Saori para poner paz y declara... ¡que tres de ellos mienten! ¿Quién dice la verdad? ¿Quién ha escondido su armadura?

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Las Aventuras de HIRO

UN SHOCK PARA HIRO

ILUSTRACIONES:
COMICON
LÁPIZ: ALBERT XIQUES
ENTINTADO:
DANI SOLANS
COLOR:
ORIOL SAN JULIÁN
ROTULACIÓN:
ESTUDIO FÉNIX
REDACCIÓN:
JÜRGEN ZAHN
TRADUCCIÓN:
LAURA GARCÍA

DE ACUERDO, *LING*, ESTOY TRANQUILO PERO, CRÉEME: HAY RELACIONES ENTRE LOS DRAGONES PROTECTORES Y LOS HUMANOS DIFÍCILES DE EXPLICAR.

SÍ, LO SÉ, PERO ¿CÓMO QUIERES ENCONTRAR AHORA A TSCHAMA?

ME ABANDONARÉ A MIS ***SENSACIONES***... ASÍ SABRÉ CÓMO PIENSA. ADEMÁS, TENGO UNA GRAN CONEXIÓN MENTAL CON ÉL.

DEBEMOS IR HACIA ALLÍ.

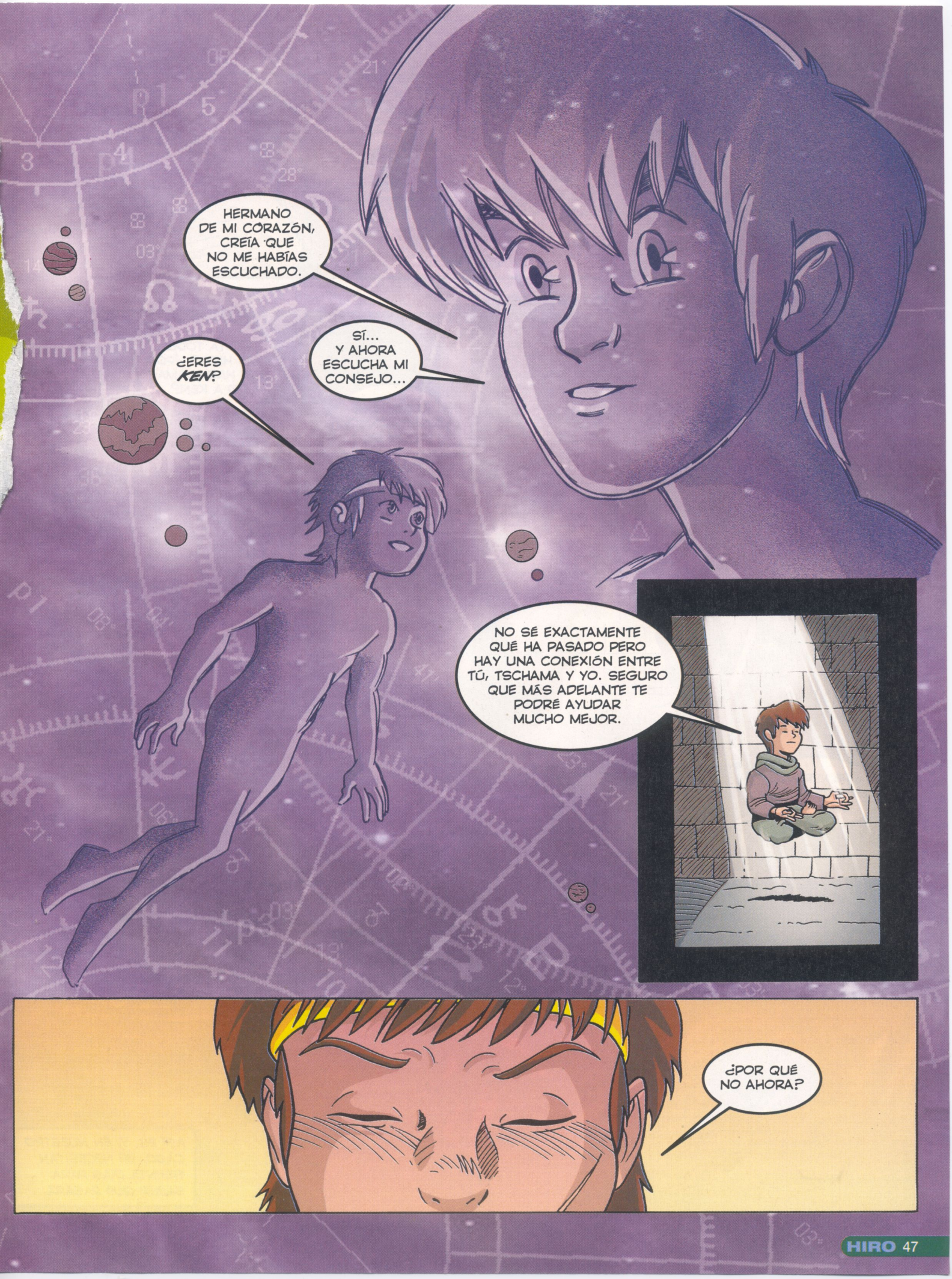
DE ACUERDO.

AL MISMO TIEMPO, EN OTRO LUGAR DEL UNIVERSO...

DESPUÉS DE UNA LARGA Y DURA ASCENSIÓN...
POR AQUÍ VAMOS BIEN.
¿ESTÁS SEGURO? CREO QUE DIFÍCILMENTE PUEDE ESTAR AHÍ DENTRO.
CONFÍA EN MÍ.
KRUSCH
PFFFF
KRASCH
¿QUÉ QUIERES?
HE SENTIDO QUE ME NECESITABAS Y AQUÍ ESTOY.
NO TE NECESITO. ¡DESAPARECE!

PERO...
¡HIRO!
¡HIRO! ¡VÁMONOS!
¡NO!
PFFFF
SCHRUSCH
¡AHHHHH!
ZWUSCH
¡HIRO!
¡HIRO! ¿ESTÁS BIEN?
UUUH... SÍ.
DEBERÍAMOS DESAPARECER DE AQUÍ.

NO LO ENTIENDO. ¿POR QUÉ HIZO ESO?
RECONÓCELO, HIRO. TSCHAMA NECESITA ALGO MÁS DE TIEMPO.
¿CÓMO HE PODIDO EQUIVOCARME ASÍ?
QUERIDO HERMANO, NO ESCUCHASTE A TU VOZ INTERIOR, SINO QUE SENTISTE LO QUE QUISISTE SENTIR.
AQUÍ HAY ALGO QUE FALLA...
¡EXACTO! SÓLO PIENSAS EN TI Y NO EN TSCHAMA.
¡CORRECTO! ¡ESO ES!


HERMANO DE MI CORAZÓN, CREÍA QUE NO ME HABÍAS ESCUCHADO.
SÍ... Y AHORA ESCUCHA MI CONSEJO...
¿ERES KEN?
NO SÉ EXACTAMENTE QUÉ HA PASADO PERO HAY UNA CONEXIÓN ENTRE TÚ, TSCHAMA Y YO. SEGURO QUE MÁS ADELANTE TE PODRÉ AYUDAR MUCHO MEJOR.
¿POR QUÉ NO AHORA?

KEN, ¡TE NECESITO!
BALD, MI PEQUEÑO HERMANO, BALD...
¿ESTÁ TODO BIEN, HIRO? ¿POR QUÉ HAS LLAMADO A KEN?
PORQUE HE CONTACTADO CON ÉL.
¿DE VERDAD? ¿Y QUÉ QUERÍA DE TI?
QUIERE AYUDARME, PERO TODO NECESITA SU TIEMPO.
ASÍ ES. Y, EN NUESTRO CASO, SE NECESITAN TREINTA DÍAS PARA SABER QUÉ PASARÁ.

HUMOR

¡JA! ¡JA! ¡JA!

© Takahashi

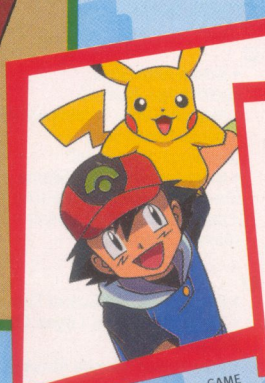
¿Cuál es la película favorita de Luffy? ¡"Piratas del Caribe"!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿Cuál es el oficio frustrado de Jaden Yuki? Adivino... ¡para poder echar las cartas!

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO



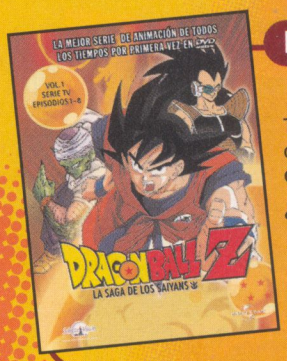
¿Cuál es la receta de las famosas "patatas fritas a lo Pokémon"? Muy fácil... ¡Son sólo patatas fritas con mucho "ketchum"!

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

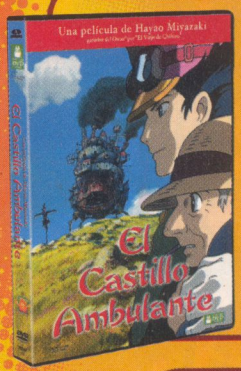


PÁGINAS 6-7: DRAGONBALL Z

Tenemos diez copias del primer DVD de *Dragon Ball Z*, cort
de Selecta Visión, para regalarte. Si quieres llevarte unc
ellos, basta con que respondas la siguiente pregunta:

¿Qué título nobiliario tiene Vegeta?

PÁGINA 20: ANIME DVD



Gana un DVD de *El Castillo Ambulante*, cortesía de Aurum, respondiendo correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el demonio de fuego que vive con Howl en el castillo ambulante ?

PÁGINAS 32-33: YU-GI-OH! GX

Tenemos 10 fantásticos lotes de **camiseta + kit de inicio con caja metálica + 12 sobres + 1 mazo de inicio 2006** para ti. Sólo tienes que responder a esta pregunta:

¿Cuántas cartas diferentes tiene la expansión Enemigo de la Justicia?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS

5 DIGIPACKS "INUYASHA"
- Cindia Miranda Rodrigues (Fuenlabrada, Madrid)
- Paula Guerra Collar (El Morell, Tarragona)
- Miguel Romero Gamarra (Palencia)
- Joana González Ortiz (Bilbao)
- María Rodríguez Freixas (Mendavia, Navarra)

5 DIGIPACKS "PEACEMAKER KUROGANE"
- Lorena Mendoza Císcar (Gandía)
- Miguel Ángel Pérez Calderón (Hinojosa del Duque, Córdoba)
- Lidia Sánchez Cruz (Arahal, Sevilla)
- Diana Fuentes Carreño (Murcia)
- Diego Amaro López (Alcobendas)

5 PACKS FIGURITAS "INUYASHA"
- Antonio Víctor Garrido Martínez (Granada)
- Varinia Trias Frutos (Les Roquetes, Barcelona)
- Itamar Espinosa Amores (Ciudad Real)
- Isabel Carrión Caballero (Cáceres)
- Christian González Peña (Calvià, Mallorca)

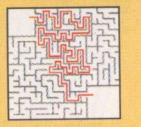
5 PACKS MAZOS "POKÉMON: RALTS"
- Ismael Anula Ruiz (Sabiñánigo, Huesca)
- Alejandro Vega Domínguez (Madrid)
- Daniel Simón Soto (Badalona, Barcelona)
- Helena van der Berg Sesma (Puerto de Sagunto, Valencia)
- José María Gallego Liberal (Basauri, Vizcaya)

5 PACKS MAZOS "POKÉMON: TREECKO"
- Francisco Magin Suárez Soto (León)
- Víctor Alejandro López Cilleruelo (Madrid)
- Juan Manuel Ramiro Álvarez (Getafe)
- Manuel Núñez Odero (Sanlúcar de Barrameda, Cádiz)
- Bárbara Alcaide Ferrer (Picanyà, Valencia)

8 PACKS "GISAKU"
- Agustín Luini (Zaragoza)
- Jorge Pedraz Aneiros (Oleiros, La Coruña)
- Xavier Anadon García-Arquimbau (Castellón)
- Daniel Gutiérrez Paños (Berga, Barcelona)
- Odei Arrizabalaga Raña (Oñate, Guipúzcoa)
- Francisco M. Durán Cuadrado (Sevilla)
- Javier Villanova Garcia (Valencia)
- Jacob Ruiz Palomo (Gerindote, Toledo)

SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

PIKACHU Y LA ZANAHORIA
Si te pierdes con los vegetales, sigue este práctico esquema.



SALTO DE CABALLO
¿Inu Yasha y Sesshomaru? La frase oculta es: Los dos son hermanastros, ambos tienen una espada mágica y se caen fatal.

UNA DE CIRCUITOS
Siga la flecha de estos esquemas para encontrar la solución.

LA LÓGICA DE LA ARMADURA
Solución: Ha sido Shun. A saber por qué, pero el caso es que ha sido él.

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ El Vent, 41, 08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista

GUIÓN: Jürgen Zahn

Panini Revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

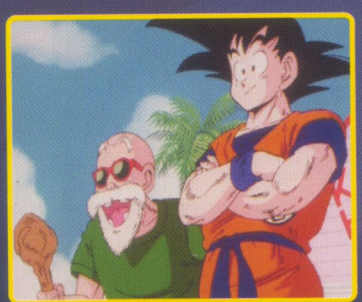
¡POR PRIMERA VEZ EN DVD, REMASTERIZADO Y SIN CENSURA!

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

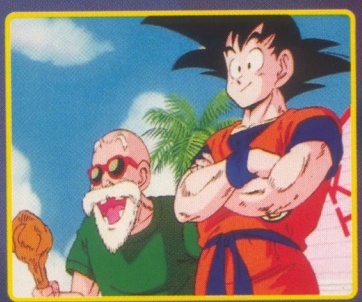
A la Venta el Vol. 1
21 Junio de 2006
Serie Completa 36 volúmenes

UNA EDICIÓN MUY CUIDADA EN DVD VIDEO

- EDICIÓN SIN CENSURA.
- AUDIOS ESPAÑOL, JAPONÉS, CATALÁN, EUSKERA Y GALLEGO.
- SUBTÍTULOS EN ESPAÑOL CON NUEVA TRADUCCIÓN.
- 8 EPISODIOS CON MÁS DE 200 MINUTOS.
- FUNDA DE CARTÓN ESPECIAL.
- REMASTERIZACIÓN DE IMAGEN Y SONIDO:



ANTES



DESPUÉS

Selecta Visión
www.selecta-vision.com

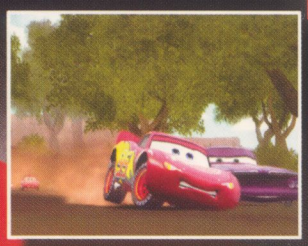
20th ANNIVERSARY DRAGON BALL

AB INTERNATIONAL DISTRIBUTION

©1989 Toei Animation Co., Ltd ©1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation.
Todos los derechos reservados. ® 2006 Selecta Visión S.L.U.

ME LLAMAN VELOCIDAD.

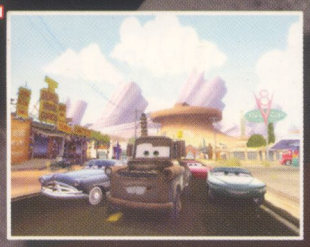
MÍRALO. CONDÚCELO. SIÉNTELO.



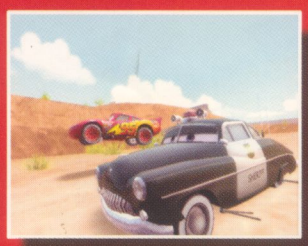
¡Haz que tus amigos muerdan el polvo con el modo multijugador!

Disney · PIXAR

Cars

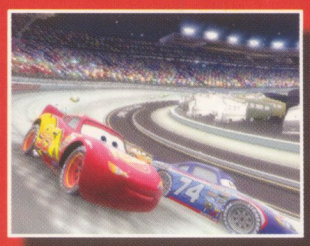


¡Descubre el mundo abierto de Radiador Springs!



¡Llega hasta la meta con más de 10 personajes jugables!

El Videojuego



¡Quema tus ruedas en más de 30 carreras y mini-juegos!

JUNIO 06

bvg BUENA VISTA GAMES

PIXAR ANIMATION STUDIOS

THQ

www.carsvideogame.es

3+ www.pegi.info

PC CD-ROM SOFTWARE

Mac

PlayStation.2

PSP PlayStation.Portable

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO DS.

GAME BOY ADVANCE

Cars©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®; Hudson Hornet™; ©Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe de Ville®; Ferrari®; Fairlane™; Petty®. "Playstation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.Nintendo, Nintendo DS, Nintendo Gamecube, Gameboy Advance and their respective logos are trademarks of Nintendo.